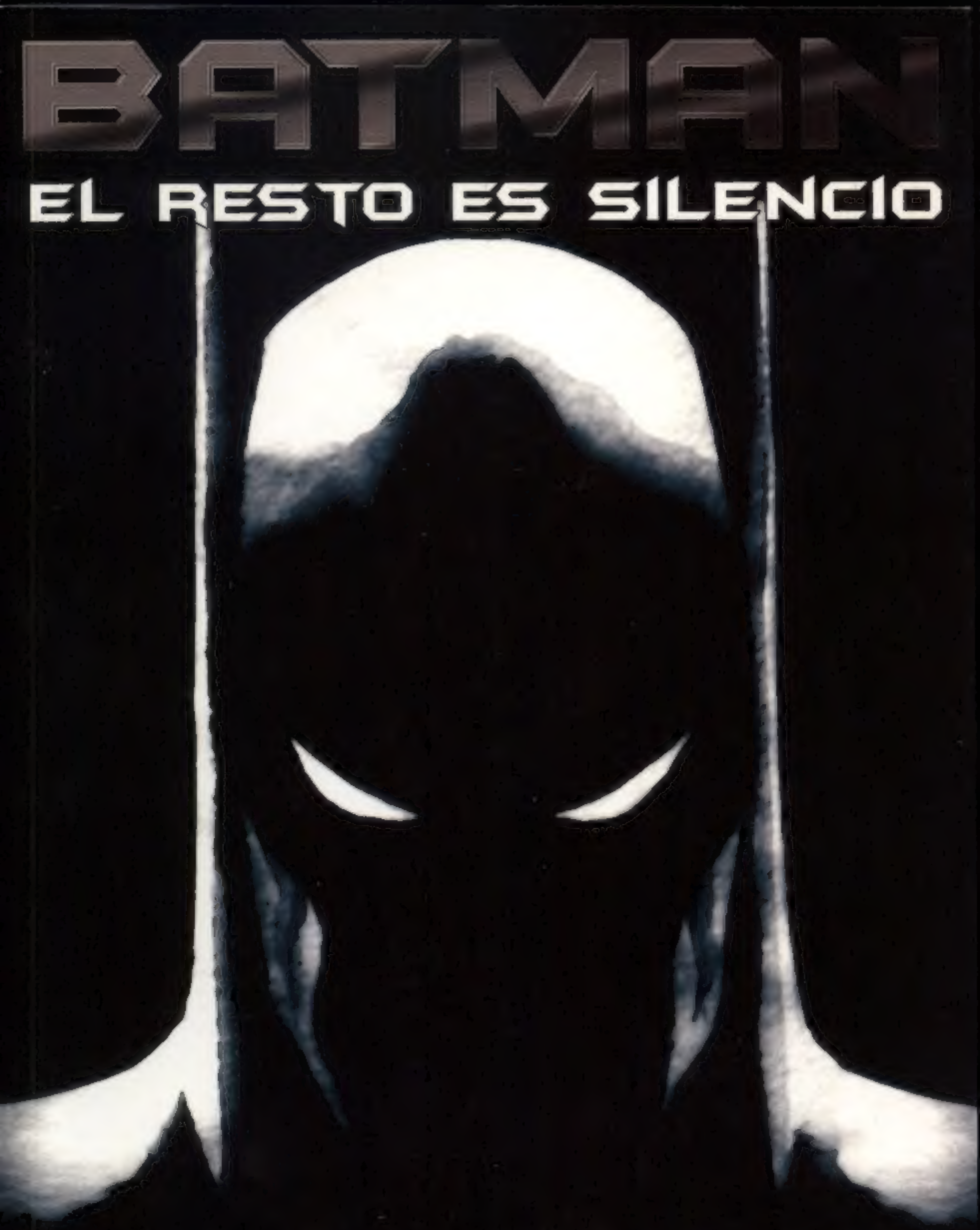
BATMAN

EL RESTO ES SILENCIO



DAVID HERNANDO

PRETEXTOS DOLMEN

David Hernando nació el 26 de diciembre de 1982. Sus padres lo recuerdan vivamente, no en vano los mantuvo despiertos hasta las seis de la mañana. Algunos dicen que ya nació leyendo y escribiendo, pero es una leyenda urbana. Lo cierto es que su apetito por la lectura despertó incluso antes de saber leer, con sus padres leyéndole cómics mientras él intentaba averiguar cómo lo hacían. Los tebeos le condujeron a las revistas, de las revistas a los libros y de los libros a licenciarse en Filología Inglesa por la Universidad de Barcelona. En verano de 2001 comenzó a colaborar para la revista especializada Dolmen, donde redacta artículos, reseñas y entrevistas. A raíz de eso entró a colaborar en la línea DC Comics de Norma Editorial, además de escribir en laguiadelcomic.com y coordinar batmanguiavisual.com, aunque su mayor logro se materializó en septiembre de 2003 con la publicación de su primer libro: *CSI: Confidencial*, que le valió el reconocimiento de la crítica por su exhaustivo trabajo de documentación. En la actualidad planea nuevos volúmenes para la línea de libros de Dolmen Editorial y, tras Batman, su próximo objetivo es el gran icono popular del siglo XX: Superman.

© Víctor Gómez

Toda foto brillante tiene
un negativo oscuro
Rupert Thorne,
en "Two-Face, Primera Parte";
Batman: The Animated Series.

BATMAN: EL RESTO ES SILENCIO
David Hernando Serrano
Pretextos Dolmen # 4
Primera edición: Abril 2004
Autor: David Hernando Serrano
Corrector: David Fraile
Caricaturista: Víctor Gómez
Dirección artística, diseño: David Saavedra
Maquetación: David Saavedra y Sócrates Rincón
Editor: Julián M. Clemente
Director Editorial: Vicente García
Asesor: Jaume Vaquer
Imprenta: Aleu SL
ISBN: 84-96121-52-6
DLB: 12583-2004

T. DOLMEN EDITORIAL
Guillem Massot, 7. 1º 2ª. 07003 Palma de Mallorca.
Tfno. 971 75 11 28 dolmen@dreamers.com

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida por sistema electrónico o mecánico alguno sin previa autorización escrita de su propietario o del editor.

Copyright © 2004 David Hernando Serrano

© DC Comics. A division of Warner Bros.

Batman creado por Bob Kane

Copyright de esta edición:
© 2004 Dolmen Publicaciones
© Los Copyright de las ilustraciones y de las fotos corresponden a DC Comics. Su uso es meramente informativo, con fines docentes y de investigación.

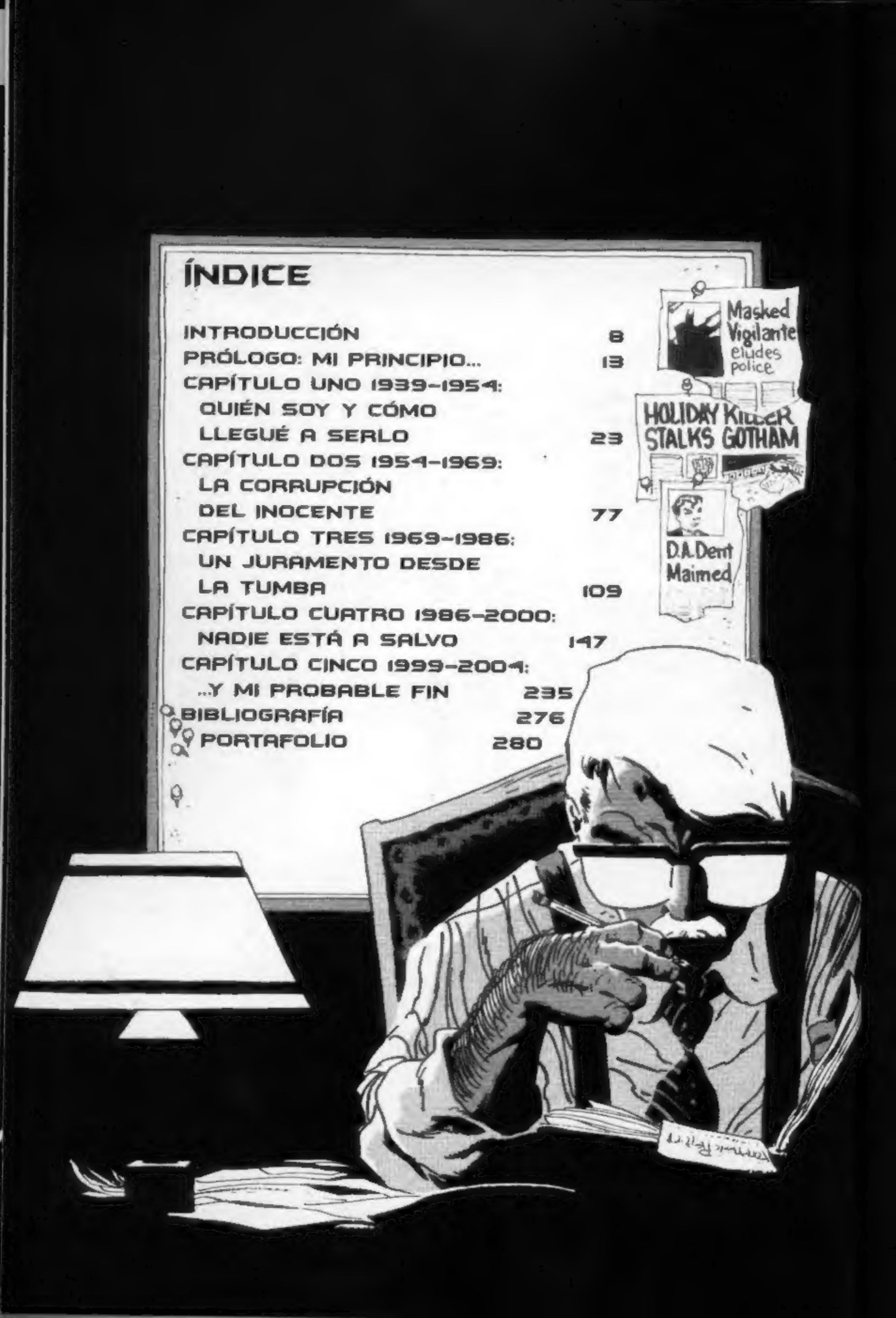
Precio en Canarias, Ceuta y Melilla
incluye gastos de transporte.

Printed in Spain/Impreso en España

BATMAN
EL RESTO
ES SILENCIO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
PRÓLOGO: MI PRINCIPIO...	13
CAPÍTULO UNO 1939–1954: QUIÉN SOY Y CÓMO LLEGUÉ A SERLO	23
CAPÍTULO DOS 1954–1969: LA CORRUPCIÓN DEL INOCENTE	77
CAPÍTULO TRES 1969–1986: UN JURAMENTO DESDE LA TUMBA	109
CAPÍTULO CUATRO 1986–2000: NADIE ESTÁ A SALVO	147
CAPÍTULO CINCO 1999–2004: ...Y MI PROBABLE FIN	235
BIBLIOGRAFÍA	276
PORTAFOLIO	280



En memoria de Bill Finger
(1914-1974)
Suerte tuvo Batman de tenerte,
y suerte la nuestra por leerte.

INTRODUCCIÓN

¿Por dónde empezar? Llegados a este punto se impone un gran dilema. Tras mucho tiempo de trabajo continuo dedicado a esta obra, tras días y días investigando, leyendo, revisando y escribiendo las más de trescientas páginas de este libro, llega el momento de escribir una introducción. ¿Por dónde empezar? Es algo bastante difícil, sobre todo para un libro sobre un personaje que es más que un simple personaje. Un personaje como Batman está más allá de las páginas en blanco y negro donde fue creado y es algo que ha demostrado en más de una ocasión, triunfando en el medio en el que se presentara, ya fuera televisión, cine o animación. Es algo más que un personaje. Es un fenómeno de masas. Y para el abajo firmante, es más que un fenómeno de masas. Es toda una vida.

Si recuerdo algo de cuando era pequeño, en cuanto a ocio se refiere, es el estar leyendo un cómic de Batman. Hay miles de momentos. Cuando acompañaba a mi padre al fútbol y éste me compraba un cómic de mi elección para que pasara el rato (porque el deporte no es algo que me entusiasmara ni antes ni ahora), siempre escogía un cómic de Batman. Cuando mi madre me acompañó a comprar cómics antiguos una de las primeras veces que pisaba una tienda de cómics, fue para buscar cómics de Batman. Un cumpleaños en el que recuerdo a mis padres decirme que cerrara los ojos para acto seguido mostrarme un cómic como regalo, el cómic resultaba ser de Batman. Decenas de tardes enganchado a la pequeña pantalla, mirando la serie de los años sesenta que reponían en la televisión catalana. Y más tarde, madrugando para ver la serie animada de los noventa. Y cómo no, emocionado minutos antes de cada estreno cinematográfico del personaje. He crecido con Batman a mi lado. Los compañeros cambiaban, algunos amigos iban y venían, pero Batman siempre ha estado ahí, dispuesto a trasladarme durante un rato a Gotham City para evadirme del resto del mundo y disfrutar. Con los años, aprendí a leer entre líneas y descubrir las segundas lecturas que aportaba el personaje, tan tristes como fascinantes, hecho que hizo que me gustara más si cabe. Si hay un personaje de ficción por el que guarde especial cariño, ése es Batman.

Dicho todo esto podéis imaginaros la tremenda ilusión que sentí cuando me ofrecieron hacer este libro, libro que tenía en mente desde el año 2000, cuando leí *X-Men: El precio de un sueño*. Una obra increíblemente buena. Yo quería leer un libro así sobre Batman pero no había nada parecido. Nada. Cuando me lo ofrecieron en otoño de 2001, no dudé ni un momento en decir

que sí, aunque la ilusión enseguida vino acompañada de miedo. Miedo a no hacerlo bien, a defraudar a tantos y tantos seguidores que como yo han crecido con el personaje y quieren una obra que haga justicia al Señor de la Noche. Desde aquí puedo decir sin ningún atisbo de duda que este libro está hecho con cariño, con mimo, con mucho cuidado y, sobre todo, con respeto. Espero que todas y cada una de las páginas lo demuestren. Desde la primera palabra hasta el último dato de la Guía de Lectura, guía que tardé siete meses en realizar y que finalmente aparecerá en la web del libro por problemas de última hora.

Me parece imposible estar escribiendo lo que será lo último que escriba para este libro. Un libro que habría sido del todo imposible de hacer sin la ayuda de mucha gente. He de dar las gracias a Julián M. Clemente, mi editor durante toda esta aventura, por todos los consejos que me han ayudado a aprender más de lo que imagina; a David Saavedra por su inmejorable maqueta; a David Fraile por su ayuda en la corrección; a Nacho Bentz por dejarme asaltar su biblioteca, llevándome conmigo multitud de revistas con información muy valiosa; a Víctor Puiggarí por dejarme las inencontrables tiras diarias de los años cuarenta, además de animarme y mostrarme siempre las ganas que tenía de echarle el guante al libro; a Pepe Quiles por proporcionarme información que no había encontrado en ninguna otra parte sobre las películas y por su apoyo constante; a Pedro García por sugerirme el título para el Capítulo Dos; a Gustavo Martínez, webmaster de la web oficial de este libro (www.batmanguia-visual.com)por dejarme material antiguo y mostrarse siempre dispuesto a ayudar en todo lo posible; a Iñigo Makatzaga, por darme información sobre las ediciones españolas del Batman de Bruguera; a Josep Ventosa por darme acceso a su colección para buscar los cómics que me faltaban; a José Manuel Rodríguez por encontrar los datos de la Guía de Lectura que no encontraba en ningún sitio; a Carles M. Miralles, editor DC en España, por aportar datos de las publicaciones españolas de Batman de principios de 2004; a Koldo Azpitarte por resolver rápidamente los problemas que me surgían con las biografías de

algunos autores; a Víctor Gómez por la soberbia caricatura; a 'detective27', un visitante de los foros americanos de DC, por proporcionarme los últimos datos que me faltaban para la Guía; a Scott Beatty por sus ánimos, su apoyo y por la confianza depositada desde el principio en esta obra; a Jeph Loeb por soportar estoicamente mi extensa entrevista y por ponerme en contacto con Ed Brubaker; a Max Allan Collins, por hablarme sin tapujos de su etapa en Batman; a Devin Grayson por la maravillosa y extensa conversación que mantuvimos sobre Batman, analizándolo psicológicamente y llegando a conclusiones muy interesantes; a Marv Wolfman por su amabilidad a la hora de responderme en un Salón del Cómic a pesar del cansancio que llevaba acumulado; a John Byrne por ser alguien a quien entrevistar es un auténtico placer; a Scott McCullar por ponerme en contacto con Chuck Dixon, y a éste por aceptar todas mis preguntas de muy buena gana; a Tommy Castillo por su entusiasmo y atención; a José Simón Palmer, antiguo profesor al que ahora llamo amigo, por enseñarme a querer las letras y demostrarme en más de una ocasión la magnífica persona que es; a Jaume Vaquer por darme la oportunidad que me ha llevado hasta aquí; a Vicente García por su confianza, apoyo, ánimos y consejos constantes, algo que valoro enormemente y que nunca le digo lo suficiente; a Ester Ruiz por estar siempre ahí cuando la he necesitado, y a Ángeles Serrano y Andrés Hernando, mis padres, a quienes va dedicado este libro.

David Hernando,
Barcelona,
del Jueves 20 de diciembre de 2001 a las 14:08
al domingo 30 de noviembre de 2003 a las 20:21.

PRÓLOGO:

MI PRINCIPIO...

Miedo.

Miedo a la oscuridad, a lo desconocido, a lo extraño. Miedo de algo, de alguien. Inyectar miedo en los corazones de los criminales. Hacerles pedir clemencia. Hacerles suplicar. Hacerles gritar. Hacerles sufrir. Igual que le hicieron sufrir a él. Él será el miedo.

Obsesión.

Obsesión por algo, por alguien. Por una causa. Por un suceso. Por un trauma. Un trauma infantil. Un trauma repetido siempre que cierras los ojos. Siempre que descansas. Acaba siendo obsesión. Puede acabar siendo locura. Hay que castigar a los culpables. Hay que hacer que se obsesionen con algo. Él será la obsesión.

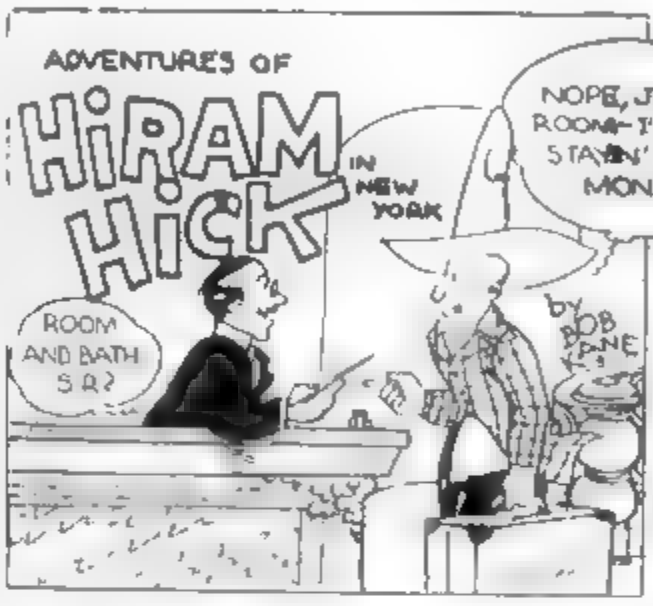
Venganza.

Venganza contra alguien, contra algo. El dolor conduce a la venganza. Dolor por la pérdida de algo querido, de alguien amado. Se pide venganza, y ha de cumplirse si se promete hacerla. Un niño clamando venganza al pie de su cama; ante la tumba de sus padres. Un niño que exige venganza supone el fin de la infancia y el comienzo de otra vida. Una vida de tortura. La venganza ha de llevarse a cabo pase lo que pase y por encima de todo. Él será la venganza.

Protegerá a los inocentes, castigará a los culpables, no permitirá que nadie mas vuelva a sufrir como él sufrió. Pero no estará solo. Otros se le unirán. Seguirán su camino. Y, de esa manera, se forjará la leyenda. Pero nadie excepto él sabrá comprender el significado de la venganza. El vivir sólo para vengar. Nadie salvo él. Nadie salvo Batman.

En sus más de sesenta años de existencia, Batman ha conseguido muchos aliados, ha encontrado aún más enemigos y ha cumplido con su venganza. Para contemplar el nacimiento del Señor de la Noche, hay que retroceder muchas decadas en el tiempo, hasta 1916, para presenciar otro nacimiento: el del hombre llamado Robert Kahn, el del artista conocido como Bob Kane.

Bob Kane nace el 24 de octubre de 1916 en el Bronx de Nueva York. Siempre está deseando visitar de nuevo el lugar de trabajo de su padre, el *Daily News*, para ir a la sección de cómics. Esto acaba por hacerle querer ser dibujante. A medida que pasan los años, va depurando su estilo y consigue empleo haciendo publicidad para algunos comerciantes. Su oportunidad para dibujar tiras le llega cuando empieza a colaborar en el periódico *Clinton News* de su instituto: el De Witt Clinton. En el mismo centro estudian dos personas destinadas a marcar época dentro de los cómics: Will Eisner (1917) y Bill Finger (1914-1974). Kane, por el momento, sólo conoce al primero. De hecho, Eisner es quien ayuda a Kane a ir haciéndose un hueco dentro del mundillo. A Finger lo conocerá más adelante.



Su primer trabajo es "Hiram Hick", una parodia de los *western*, para la editorial McKay Publishers en 1936 y, concretamente, en la serie *Wow Comics*. Kane sigue practicando y así hace trabajos como "Peter Pupp" o "Ginger Snap", todo en plan humorístico, ya que es lo que más le atrae; poco se podía imaginar que su reconocimiento mundial le sería adjudicado por una obra trágica. Su siguiente paso es entrar en la editorial National Allied Publications, que con el tiempo acabará siendo la actual DC Comics[1], para hacer "Rusty and his Pals" en *Adventure Comics* (1938) y "Clip Carson" en *Action Comics* (1939). Kane cuenta aquí por primera vez con la colaboración en los guiones de Bill Finger. Ni en sus sueños más locos pueden imaginarse lo que están a punto de crear.

Hiram Hick y *Clip Carson*, algunos de los primeros trabajos de Bob Kane

Bill Finger nace en Denver en 1914. Sus padres quieren que sea médico, pero aspira en secreto a convertirse en artista. La Depresión de los años treinta, provocada por el crack bursátil de 1929, hace viable la posibilidad de ver a Finger como tal, ya que la opción de ser médico queda totalmente descartada por la grave situación que vive el país. Pasa la mayor parte de su infancia enfermo debido a una escarlatina, la cual le hace guardar cama. El pequeño Finger no encuentra mejor manera de pasar el tiempo que leyendo cómics. Entre lectura y lectura comienza a formarse una idea en su mente: "Quiero ser guionista". Sin embargo,

[1] A partir de aquí se estima más conveniente utilizar el nombre actual de la editorial, a pesar de no estipularse hasta 1977, de cara a una mayor comprensión. De esta manera, National será llamada DC Comics.

acaba trabajando como vendedor de zapatos. En 1938, hastiado de la rutina, acude a una fiesta. Allí conoce a Bob Kane y surge la amistad entre ambos, amistad que les lleva a trabajar juntos. Suelen quedar en el Edgar Allan Poe Park de Nueva York, siendo éste un dato curioso dado quién era Poe y qué acabaron creando ambos autores[2].

Bob Kane y sus modelos

Junio de 1938. Ese mes se publica una nueva colección. Las repercusiones de dicha historia no pueden intuirse, nadie podría habérselo ni imaginado. La historia vende increíblemente bien, el público queda maravillado por ese ser que llega a nuestro planeta a través de las estrellas, por ese poder que desarrolla ante nuestros ojos, por sus superpoderes... nada vuelve a ser igual tras junio de 1938. En esa fecha, en el *Action Comics* 1 es cuando Superman llega a la Tierra de la mano de Jerry Siegel y Joe Shuster, publicado bajo el sello editorial de aquella prehistórica DC Comics.

1939. El exito del hombre que puede volar es arrollador y no queda ahí: el público quiere más. Y Vincent Sullivan, editor de *Action Comics* y *Adventure Comics*, está dispuesto a darselo. Sullivan tambien edita *Detective Comics*, dedicada a contar historias policiacas con personajes como Fu Manchú y Slam Bradley. La decisión está tomada, tras el éxito de Superman, *Detective Comics* albergará al siguiente superheroe. Hay que buscar un autor que se haga cargo. Precisamente entonces, Bob Kane acude al despacho para decirle a Sullivan si puede hacer algo parecido a Superman porque se ha enterado que da mucho dinero. El editor da las instrucciones al dibujante y éste marcha hacia su casa para indagar en los recovecos de su cabeza y conseguir una idea. Lo primero que hace es sentarse ante su mesa de dibujo y comenzar a garabatear. De pronto recuerda unos bocetos que realizó hace años sobre algo parecido. Se pone a buscarlos desesperado y los encuentra. Bajo su firma pone: "17 de enero de 1934". Esos son. El resultado es un personaje muy parecido a Superman en aspecto físico y en vestimenta, ya que lleva esas medias y pantalones cortos característicos del superhombre

Superman, el mayor superhéroe de todos

[2] Edgar Allan Poe (1809-1849), escritor estadounidense del siglo XIX. Conocidas son sus historias sobre detectives y misterio circunscritas dentro del Romanticismo Gótico de la época. Su personaje por excelencia es C. Auguste Dupin, detective que a la vez inspiró a Arthur Conan Doyle, creador de Sherlock Holmes.

Diseños primerizos de 1934

y, más adelante, de la mayoría de superhéroes creados a su imagen y semejanza.

Kane suspira aliviado, ya tiene algo con lo que empezar. Ahora sólo le faltan unos ajustes. Las mejoras del boceto comienzan con la inclusión de unas alas rígidas y enormes, probablemente influidas por algún alienígena salido de *Flash Gordon*, o de la primera de las tres influencias 'oficiales' de las que se sirve a la hora de crear al nuevo superhéroe DC: los diseños de un 'ornitóptero' (un aparato volador similar a un ala delta): "Leonardo Da Vinci había diseñado una máquina voladora quinientos años atrás. Se trataba de un hombre provisto de un arnés con alas de murciélago, el primer planeador. *El Libro de las Invenciones* tenía ese boceto del que estoy hablando. Y una frase en ese boceto decía: 'Tu pájaro no tendrá otras alas sino las de un murciélago'. Vi ese dibujo cuando tenía trece años y lo que observé parecía un hombre murciélago", explica Kane. Alrededor del boceto del superhéroe con alas de murciélago apunta posibles nombres para el personaje: Hawk-Man (Hombre Halcón), Eagle-Man (Hombre Águila) o Bat-Man (Hombre Murciélago).

La segunda influencia reconocida por el autor es la película *La Marca del Zorro* (*The Mark of Zorro*, 1920), con Douglas Fairbanks Sr. "Ahí estaba la identidad dual", explica el dibujante. "El Zorro era una especie de *playboy* alelado. Por la noche se convertía en un cruzado luchador contra la injusticia en el viejo Oeste español. Se cubría la cabeza con un pañuelo provisto de dos agujeros para los ojos y disponía de una espada con la que marcaba una *Z* en la cara de los criminales al luchar contra ellos". Además de la doble identidad de su superhéroe, con el comportamiento idiota, ignorante y despreocupado, el Zorro también le ayuda a definir de manera más precisa las habilidades heroicas, como por ejemplo la excelente condición física y el talento para la lucha cuerpo a cuerpo.

"La tercera influencia fue una película basada en una novela de Mary Roberts Rinehart, una escritora de misterio", comenta Kane. La película en cuestión se titulaba *El murciélago susurra* (*The Bat Whispers*, 1930), dirigida por Roland West y protagonizada por Chester Morris. En ella se veía a un villano llamado The Bat disfrazado con un traje de murciélago, similar a la versión

del personaje de Kane. De esta cinta, el autor aprovecha el ambiente de misterio en el que envuelve al nuevo superhéroe, marcándole con la etiqueta de un héroe bueno... pero algo siniestro.

Douglas Fairbanks como El Zorro

Kane agita todo el material reunido en su cabeza y se encuentra con un concepto sacado de tres fuentes distintas en su mesa de dibujo. Hay que poner un poco de orden en todo esto. Para eso decide llamar a la segunda persona responsable de la creación del personaje y nunca acreditado como tal: Bill Finger. De no ser por las aportaciones, correcciones y creaciones de Finger, el personaje ideado por Kane no habría aguantado los más de sesenta años que lleva de publicación ininterrumpida. Sí, Bob Kane tiene la idea, pero es Bill Finger quien le da forma. Incluso el mismo Kane declara años después este hecho, aunque eso sí, tras la muerte de su compañero: "Ahora que mi amigo y colaborador ya no está, debo admitir que Bill nunca recibió la fama y el reconocimiento que merecía. Fue un héroe ignorado. Debido a que llegó a la serie cuando yo ya había creado a Batman, no recibió un pie de autor. Sólo mas tarde, en los años setenta, cuando ya no escribía la serie y algunas de sus historias se reeditaban, recibió crédito. A mí nunca se me ocurrió darle un pie de autor y él nunca me lo pidió. Cuando empecé en 1939 el era mi guionista jefe... uno de los héroes desconocidos de Batman pero parte integral de toda la mística del personaje, como muchos de los editores y aficionados saben hoy. En aquellos tiempos solo poníamos el nombre del creador, no poníamos nunca el nombre del guionista o del entintador, el colorista o el del tío Joe y la tía Tilly como hacemos ahora [risas]. Sólo poníamos el nombre del creador o creadores del cómic —Siegel y Shuster crearon a Superman y, por tanto, aparecían los dos nombres—. Puse a Bill en algunos créditos y entró en ellos porque, aunque no creó a Batman, ayudó con muchos de los villanos, co-creó muchos de éstos y merecía mucha más fama que la que tuvo durante su vida. Mirándolo retrospectivamente, me hace sentir mal"[3].

Cartel de *The Bat Whispers*

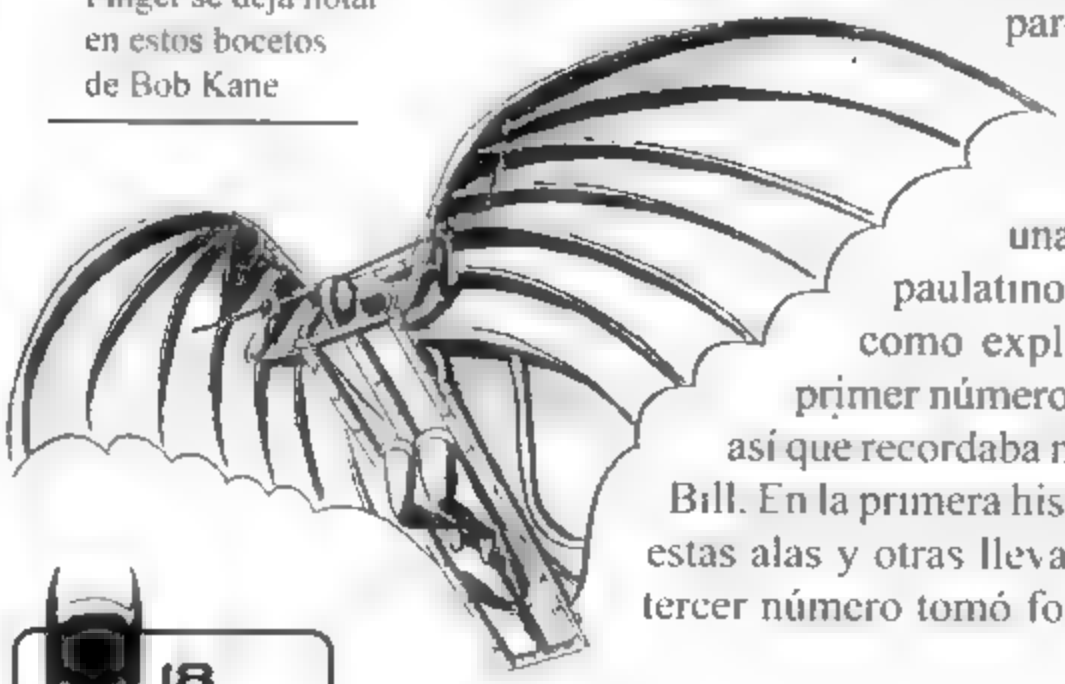
Finger responde a la llamada y se dirige a casa de su amigo para ver si le puede ser de ayuda. Mientras, Kane se informa muy

[3] Por mucho que diga Kane, en su época Bill Finger no figuró nunca en los créditos. Solo se le ha reconocido mas su participación y creación del personaje tras su muerte, ya que hasta entonces Kane se mantuvo callado

bien por parte de un familiar abogado que le aconseja que insista en que quiere poseer un registro de la propiedad literaria del personaje. Gracias a esto, Kane obtiene una fortuna durante décadas y se adjudica el papel de único creador, obviando cualquier otra intervención por ir a su nombre.

El guionista llama a la puerta del dibujante y éste le muestra las ideas y bocetos preliminares para saber su opinión. Finger no se encuentra demasiado cómodo con lo que Kane le enseña y decide hacer algunos cambios; cambios que definirán al personaje hasta nuestros días. "Kane había dibujado un personaje que se parecía mucho a Superman, pero con unas mallas... rojas", declara Finger. "Llevaba botas, pero no llevaba guantes ni guanteletes. Llevaba un antifaz sencillo y se balanceaba en una cuerda. Le sobresalían dos alas rígidas que eran como alas de murciélago".

Finger acude a la estantería y saca el diccionario Webster con el objetivo de encontrar la foto de un murciélago. Cuando da con ella, le dice a Kane. "Fíjate en las orejas, ¿por qué no copiamos las orejas?" Finger sugiere que, en vez de un antifaz, dibuje algo similar a una capucha que le tape la cara hasta la nariz y que los ojos no se le vean para así darle un aire mas misterioso. "No me gustaban las alas", prosigue el guionista "Así que mi consejo fue convertirlas en una capa con cortes en la punta, de esa manera, cuando saltara o corriera ésta se elevaría y parecerían alas de murciélago". Aún así, en las primeras aventuras de Batman se le puede ver con alas de murciélago más que con una capa, de modo que el cambio fue paulatino gracias a los consejos de Finger, como explica Kane: "Hice la portada del primer número y las alas pendían de sus brazos, así que recordaba mucho a mis primeros bocetos con Bill. En la primera historia, Batman tenía algunas veces estas alas y otras llevaba una capa. En el segundo y el tercer número tomó forma con rapidez y maduró hacia



La influencia de Bill Finger se deja notar en estos bocetos de Bob Kane

donde yo quería que Batman fuese. Llevó una capa que cuando se balanceaba lo asemejaba a un murciélago".

Ya está prácticamente todo hecho pero aún hay algo que a Finger no le convence: el color del traje. Tal y como Kane lo ha concebido, Batman va a pasearse por las noches de manera poco discreta con ese traje rojo. Si simula un murciélago, el rojo es totalmente inútil; más aún cuando su propósito es asustar a los criminales, así que mejor un traje más oscuro, más acorde con el objetivo del personaje y con el animal que le da nombre. Finger lo mira varias veces, le da vueltas al asunto y acaba cambiando el rojo por negro y gris, con tonalidades de azul oscuro. Una decisión totalmente acertada. Bill Finger otorga al mundo del cómic uno de los mejores trajes de superhéroes nunca visto y que permanece inmutable junto al de Superman y Spider-Man. Con esto, Kane ya tiene la imagen del héroe que le va a enseñar a Sullivan.

Al día siguiente, con su trabajo bajo el brazo, Bob Kane acude a las oficinas de DC Comics y, antes de que Sullivan lo vea, se lo muestra a Jack Liebowitz y Harry Donenfeld, fundadores y presidentes de DC. Miran los bocetos de pasada, dan un vistazo al joven Kane, devuelven la vista a los bocetos y comentan: "Nos parece bien. No somos exactamente expertos en arte pero, ¿por qué no lo ponemos en un tebeo y vemos lo que pasa?". Después de esta prueba, llega el turno de Sullivan, auténtico impulsor del proyecto y quien más tiene que decir. El editor espera en su despacho. Kane entra, nervioso y sudando. Mientras se sienta deja la carpeta con los bocetos de Batman sobre su mesa. Sullivan la abre, los mira, pone expresión de júbilo, chasquea los dedos y exclama: "¡Esto es!".

Diseño final de Batman tal como Kane lo presentó a Sullivan

Ya tiene al héroe. Sólo falta acabar de definir su doble personalidad. El –

La Sombra, influencia de Bill Finger

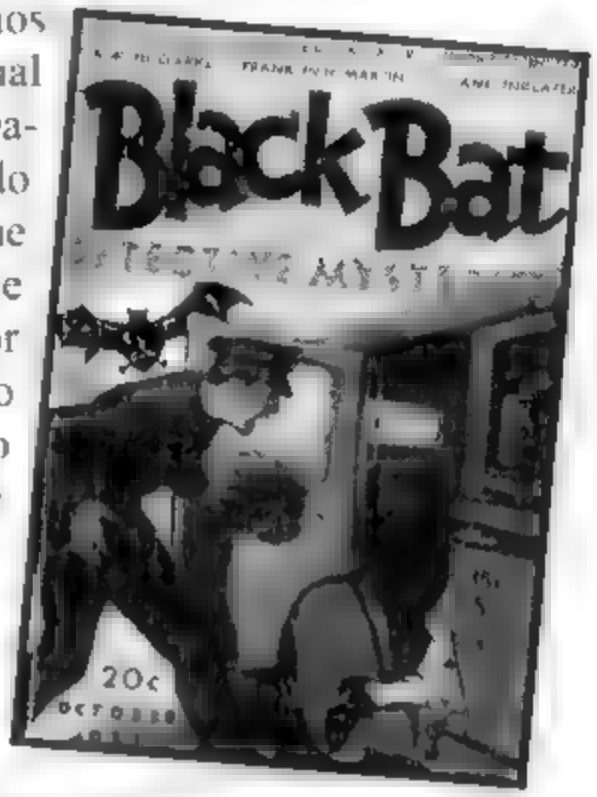
ambiente está claro: el misterio y suspense de la película *El murciélago susurra*; el nombre del héroe está escogido The Bat-Man (años después se acabará por suprimir el guión y el artículo, quedando simplemente como Batman), pero queda por pulir a ese prototipo de multimillonario en el que se había quedado el personaje bajo la máscara de héroe. De esa manera, Kane vuelve a acudir a su amigo Bill Finger para que le ayude un poco más. "Cuando creé a Batman", declara Kane, "no estaba pensando en una historia Estaba pensando en una imagen, en que tenía que conseguir un personaje que fuera diferente". Entre ambos autores comienzan a surgir las ideas para el alter ego de Batman: una mansión a las afueras de la ciudad, un mayordomo y una cueva bajo la casa como base de operaciones algo más tarde. Luego está el asunto del nombre, claro. Tienen que encontrar un nombre para el hombre que se esconde bajo el disfraz de Batman.

Pasa el tiempo Kane espera que su amigo le proporcione la solución, aunque él sigue buscando también un nombre. De repente recibe una llamada Es Finger. Éste pronuncia las palabras mágicas "Bruce Wayne" "Fue una co-creación", declara el dibujante "Yo sugerí la identidad dual del Zorro, personaje que a mí también le había influido. El rico y petimetre Don Diego, *alter-ego* del Zorro, inspiró la fachada de Bruce Wayne como *playboy* rico, ocioso y aburrido La alteración de nombres Bruce Wayne, Bob Kane probablemente fuera una de las razones que hicieron que ése fuera el nombre que se le ocurrió a Bill. Hasta cierto punto, los dibujantes se dibujan a sí mismos o a gente que conocen en sus historietas, así que dibujé a Bruce Wayne a mi imagen, cuando yo era joven y guapo". La versión de Bill Finger apunta hacia otro origen para el nombre de Bruce Wayne, uno más convincente: "El nombre de Bruce Wayne viene de Robert Bruce[4]. Bruce Wayne, al ser un *playboy*, era un aristócrata, así que busqué un nombre que sugiriera colonialismo. Probé con Adams, Hancock... más tarde me acordé de Mad Anthony Wayne"[5].

Dibujo no publicado de 1940

[4] El patriota escocés rey de Scone en 1306
[5] General de la guerra de la revolución americana

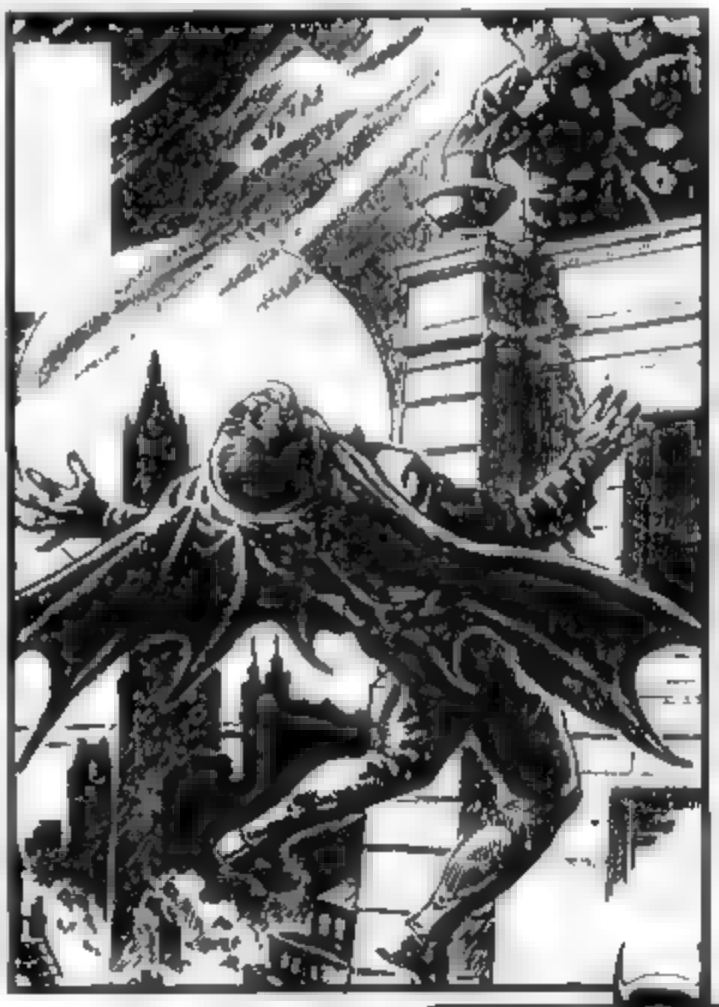
Bob Kane y Bill Finger acaban de crear al por muchos considerado mejor icono del cómic, pero en otra editorial (Better Publications) se acepta la propuesta de Norman Daniels sobre un personaje similar a un murciélago llamado The Black Bat (El Murciélago Negro), creado antes que Batman, en 1938, como competencia para otro personaje pulp de la epoca: The Shadow (La Sombra). El motivo por el que Batman ha seguido existiendo y The Black Bat no es porque The Black Bat apareció por primera vez impreso dos meses después que El Señor de la Noche, en Julio de 1939, con lo que Batman ya se había ganado a la mayor parte del público. Todas las similitudes entre ambos personajes son consideradas como pura coincidencia, aunque practicamente son exactos, ambos con capucha, con una capa parecida a las alas de un murciélago, guanteletes y un origen marcado por la inspiración de contemplar a un murciélago y gritar "¡Sí, seré un murciélago!". Hay algunas diferencias, como las orejas de la capucha o la longitud de la capa, pero por lo demás son visualmente idénticos.



Portada de un cómic de Black Bat

Tanto DC Comics como Better Publications se movilizan para poner las pertinentes demandas, tal como Bill Finger cuenta: "Allí había al menos un juicio pendiente. En apariencia, este personaje ya estaba escrito y en el tablero de dibujo. Whit Ellsworth (editor en DC) fue escritor de *pulp* para Better Publications. Así, a través de Ellsworth, se evitó un juicio. Ellos estaban a punto de demandarnos a nosotros y nosotros a ellos. Fue una de esas extrañas coincidencias". Finalmente, como la creación de Daniels es anterior a la de Kane y Finger pero su publicación posterior, ambas editoriales deciden seguir una política de ignorancia mutua. Batman alcanzará el éxito mientras que Black Bat irá desapareciendo sin dejar rastro.

Vince Sullivan, con un equipo creativo formado por Bill Finger al guión y Bob Kane al dibujo, decide dar el paso y publicar Batman. Están dispuestos a hacer Historia sin saberlo.



Black Bat en persona

CAPÍTULO UNO 1939-1954

QUIÉN SOY Y CÓMO LLEGUÉ A SERLO

Mayo de 1939. Batman nace en *Detective Comics* 27. Resulta curioso que uno de los mayores iconos de la cultura norteamericana se presentara inicialmente en una historia corta de seis páginas, teniendo en cuenta que más de sesenta años después ha acaparado miles de ellas. No imaginan sus jóvenes autores que su creación va a pasar a la Historia.

Batman comparte serie con varios personajes y, mes sí mes no, ocupa la portada. Esta alternancia acaba en el *Detective* 35 (enero de 1940). Poco a poco, el Señor de la Noche va ocupando terreno y, gracias a su popularidad, acaba por protagonizar todas las portadas y más páginas interiores cada mes, quitando sitio al resto de personajes, como Crimson Avenger (El Vengador Escarlata), que dura hasta julio de 1944, y Slam Bradley, un detective privado creado por Jerry Siegel y Joe Shuster, el mismo equipo creativo que nos brindó a Superman.

Batman, una misteriosa y aventurera figura luchando por la justicia contra el malhechor; en una solitaria batalla contra el mal social .. su identidad es desconocida

Este texto introduce al lector en la tónica con la que se desarrollarán las aventuras del personaje: misterio, aventura, soledad. Estas tres palabras extraídas del texto de Bill Finger describen la esencia del héroe, aquello que ha perdurado durante los años y, si bien ha sufrido altibajos, ha marcado la estela a seguir para todos los autores que han tocado la figura del Hombre Murciélago.

La primera aparición de Batman con un diseño idéntico al boceto presentado ante Sullivan

Batman herido.

La primera historia de Batman, *The Case of the Chemical Syndicate* (El Caso del Sindicato Químico), no deja de ser un tanto tosca en cuanto a dibujo y simple en cuanto a guión, si se toman como referencia otras obras de detectives: se comete un asesinato, hay varios sospechosos y Batman descubre al asesino, que muere al final. Lo que de verdad atrae en su momento es que, a pesar de ser una historia que nos han contado muchas veces, es tratada de otra manera al incluir al héroe disfrazado. La imagen de Batman atrae al público, sobre todo si se le añaden gotas de misterio, aventura y suspense, pues la identidad del héroe no se revela hasta la última viñeta. Finger va dejando sospechosos para que el lector intente deducir quien se esconde bajo la capucha, y ya en la primera viñeta se presenta al millonario Bruce Wayne y al Comisario de policía James Gordon. Ambos hablan, precisamente, sobre Batman. Se deja entrever que, a pesar de ser el primer cómic del personaje, no se comienzan a contar sus aventuras desde el principio, sino con Batman ya en funcionamiento y con la policía tras su pista, considerado un fuera de la ley. Todos estos alicientes provocan en el lector una fascinación sin igual en la época en la que el único superhéroe disfrazado que hay es Superman, admirado por todo el mundo y con un origen revelado desde su primera aventura. Con Batman todo es diferente y, a la vez, todo es igual: el concepto básico es el mismo en cuanto a la idea de un superhéroe que castiga a los culpables y salva a los inocentes, pero les diferencia esa dualidad presente desde sus orígenes; si Superman es la luz, Batman es la oscuridad. Ésta es una dicotomía usada desde siempre a la hora de tratar a ambos, tanto por lo obvia que es como por lo fascinante que resulta[6].

Al Batman que vemos en *El Caso del Sindicato Químico* todavía le faltan muchos elementos clave en su historia, pero da cuenta de su esencia. Bill Finger, considerado con todo su derecho uno de los grandes guionistas de esta Edad de Oro del cómic americano, no oculta que las revistas de estilo *pulp* (magazines de narrativa a bajo coste) fueron una de sus influencias a la hora de escribir el guión: "Moldeé mi estilo de Batman por *The Shadow* y las viejas películas de gángsters con Jimmy Cagney, George Raft o Bogart. Siempre

[6] Muchos críticos consideran a Batman un 'heroe' que no un 'superheroe' debido a que no posee superpoderes que le adjudiquen dicho calificativo. Se le pone bajo el mismo concepto porque fue creado a imagen de Superman y ya entra a formar parte del genero superheroico. Si hubiera sido creado antes de Superman, habría entrado en el genero de heroes como, por ejemplo, The Phantom (El Hombre Enmascarado) o The Shadow (La Sombra).

me había gustado esa especie de punto de vista del drama. Era por completo un estilo *pulp*. Algunas veces lo acentuaba utilizando frases tipo: 'La noche cubría la ciudad'. No deseaba que Batman fuera Superman; quería que Batman pudiera ser herido. Cualquier cosa que hiciera debía estar basada en el atletismo y en el uso de su astuto instinto y afilada observación", explica Finger.

Por su parte, Bob Kane depura su estilo: "Mis primeros bocetos eran muy toscos, simples e imperfectos, pero mi dibujo evolucionaba. En unos seis números alargué la mandíbula de Batman y le hice las orejas de la capucha más largas. Sobre un año más tarde, ya era prácticamente la figura completa que quería, mi Batman maduro".

El éxito de Batman crece, la demanda del público aumenta y el trabajo se acumula. Los guiones de Finger son buenos y muy trabajados y el dibujo de Kane, sin ser nunca excepcional, mejora mes a mes. "Al principio tuve hemorragias nasales por trabajar dieciséis horas al día", recuerda. A pesar de que tiene detractores muy fuertes que incluso afirman que el autor no dibujó nunca al personaje, es necesario señalar que en las primeras historias realiza lápices, entintado y rotulación. Bien es cierto que, debido al incremento de historias, Kane comenza a contar con autores no reconocidos, los clásicos 'negros'.

Nuevos juguetes: el Bat-Giro y el Batarang

Toda la presión va sumada al hecho de que Finger entrega con retraso sus guiones porque, según Kane: "Sudaba las historias. Ésa era la principal razón por la que nunca conseguía entregar a tiempo". Son unas historias algo duras, porque el héroe mata a los criminales si se le presenta la ocasión. El primer villano de Batman aparece en el *Detective Comics* 29 (julio de 1939), en *The Batman Meets Doctor Death* (Batman conoce al Doctor Muerte). Este Doctor Muerte es un estrambótico individuo llamado Karl Hellfern que, con la ayuda de su sirviente Jabah, quiere capturar a Batman. En el curso de la aventura presenciamos la primera aparición de un elemento, que si bien ya salía desde el principio, no había sido tratado con atención: el cinturón utilitario. También se muestra la gran diferencia que tiene Batman con Superman, ya que es herido en el hombro de un disparo. Al final, vemos al Doctor Muerte consumido por el fuego, con un Batman que hace más bien poco por ayudarle mientras observa cómo se

quema vivo y clama un "Muerte.. al Doctor Muerte". Eran otros tiempos, sin lugar a dudas.

Lo que causa que este Doctor Muerte sea considerado el primer villano de Batman es que no tardaría en volver a aparecer, justo en el número siguiente, el *Detective Comics* 30 (agosto de 1939), trágicamente desfigurado. Así se comienza a insertar la continuidad en la serie, haciendo referencia a un suceso ocurrido en números anteriores. Aquí, ademas, Batman rompe de un puntapié el cuello a un esbirro del Doctor, y sin dudar. En ambas aventuras, la apariencia gráfica va evolucionando. Por ejemplo, la capa de Batman varía de una a otra viñeta, siendo en algunos momentos unas alas y en otros una capa.

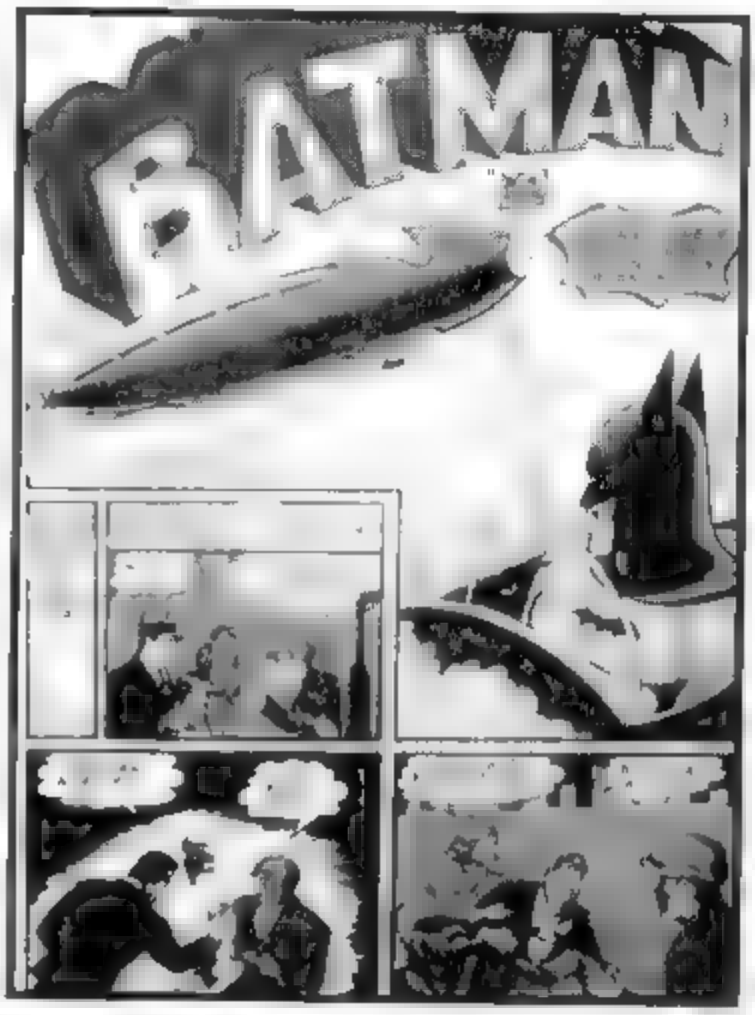
Batman con pistola.. cómo cambian las cosas

Agosto de 1939. A Vince Sullivan le queda poco tiempo al frente de *Detective Comics*. Él fue quien instó a Kane a crear a un personaje parecido a Superman con tal de explotar su éxito y, ahora, se irá de DC Comics. Pero antes de ello tomará una decisión con importantes consecuencias. Como Bill Finger se retrasa en la entrega de sus guiones, decide optar por llamar a un amigo de la escuela primaria. "Él se había hecho abogado, pero nunca ejerció", comenta Sullivan. "Le gustaba escribir". Su nombre es Gardner Fox.

Fox (1911-1986) es otro de los grandes guionistas de la Edad de Oro que inventa personajes como el primer Flash, Hawkman, Starman, el Sandman original, el Doctor Fate, Zatara, Atom y Adam Strange. También ayuda a crear al primer gran grupo de superhéroes de la Historia, la Sociedad de la Justicia de América, así como al que veinte años después siguió la estela, la Liga de la Justicia de América, conocidos ahora como JSA y JLA, respectivamente.

En su primer número con Batman, Fox trae de vuelta al Doctor Muerte y, en los dos siguientes, nos deja una de las mejores historias del personaje: *Batman versus the Vampire* (Batman contra el Vampiro). Fox introduce varios conceptos que han pasado a la posteridad, como el famoso Batarang, en un principio llamado Baterang. Otra muestra más del proceso evolutivo es el cambio de los guantes a los guanteletes que en su día sugiriera Finger. Con la introducción del Batarang y, el mes anterior, del cinturón utilitario, se sientan ya las bases para el infinito número de artilugios que usará Batman y que le han caracterizado a lo largo de los años.

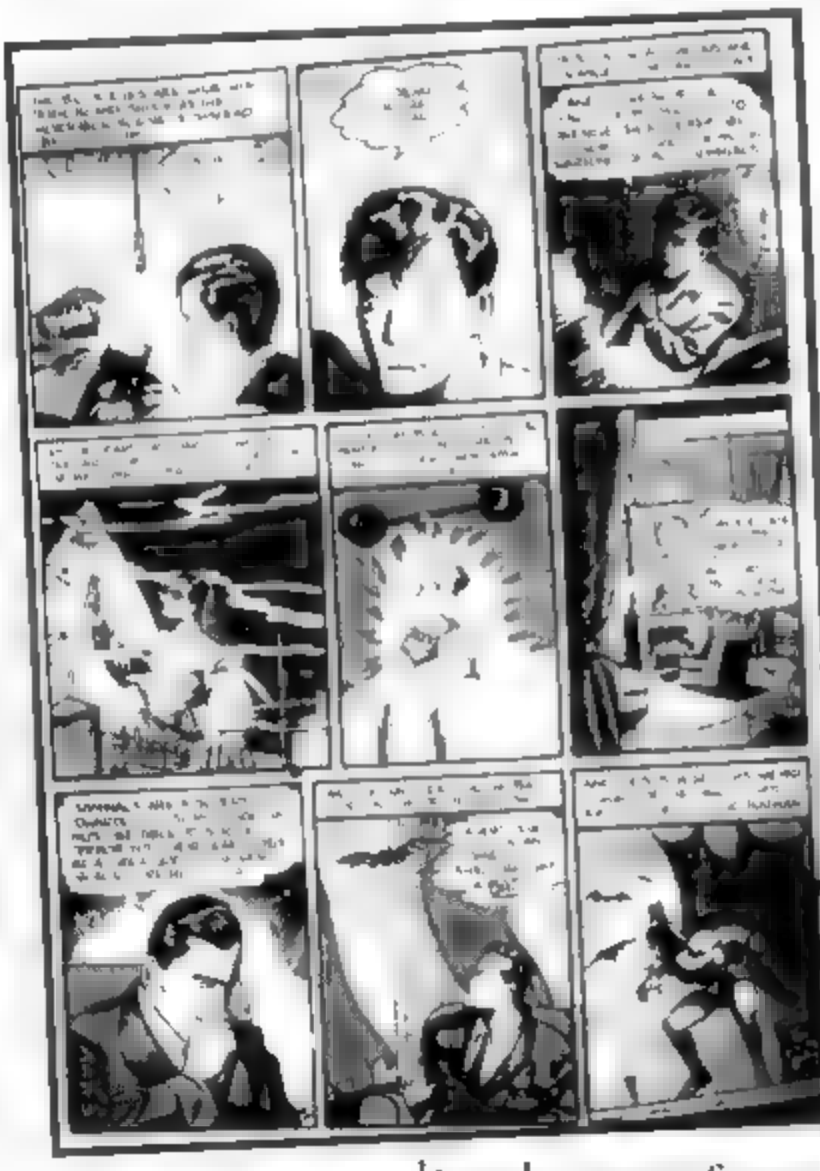
El guionista aporta también el Batgiro, vehículo volador del Señor de la Noche, que evolucionará con el paso de los años amoldándose a los avances científicos hasta convertirse en el actual Batplano, un avión de potencia increíble. El guionista enseña estos aparatos al comienzo del cómic como si de una película de James Bond se tratase, en la que el fiel Q muestra los nuevos inventos al agente secreto, quien los acabara usando irremediablemente a lo largo de la aventura. También se presenta a Julie Madison, la primera novia del personaje. En esta aventura el enemigo es El Monje, un extraño personaje vestido completamente de rojo, con túnica y capucha incluidas, que hipnotiza a la gente. Al final se descubre que es un Vampiro y la historia concluye en su castillo, donde Batman lo mata disparandole balas de plata. "¡Nunca más volverás a dañar a un ser mortal!", exclama Batman mientras acaba con el chupasangre, demostrando que es una época en la que no importa que el malo de turno muera asesinado por el protagonista. Fox dota a Batman de una aventura puramente superheroica, muy distinta a las detectivescas de Finger.



Primera pagina del origen de Batman en *Detective Comics* 33

Es noviembre de 1939. Bill Finger vuelve a tomar las riendas de la serie y decide hacerlo con un bombazo. El *Detective Comics* 33 introduce el relato de dos páginas *The Batman and How He Came to Be* (Batman y Cómo llegó a Serlo), donde narra una tragedia que pasa a formar parte del folklore norteamericano, dejando a la parte central de este número, *The Batman Wars Against the Dirigible of Doom* (Las guerras de Batman contra el Dirigible de la Muerte) en un segundo plano. En las primeras viñetas de esas dos páginas, Thomas Wayne, su esposa y su hijo vuelven del cine cuando son sorprendidos por un atracador. Tras el forcejeo inicial, el atracador dispara su pistola y mata al marido y a la mujer. Después huye, dejando al niño con los cadáveres de sus padres. Mas tarde éste hace un juramento de venganza a los pies de su cama: "Juro por los espíritus de mis padres que vengare sus muertes, pasando el resto de mi vida en guerra contra todos los criminales". El joven Bruce decide entrenarse a conciencia para que a nadie más le vuelva a ocurrir lo que le pasó a él. Siente rabia y miedo debido a su soledad, y se cria en un ambiente frío, dedicándose sólo a aprender, a

saber, a perfeccionarse en cuerpo y alma con tal de llevar a cabo su venganza. Cuando ya está perfectamente preparado necesita una señal para actuar, algo con lo que atemorizar a aquellos que le atemorizaron a él: "Los criminales son cobardes y supersticiosos. Así que mi disfraz debe provocar el terror en sus corazones. Debe ser una criatura de la noche, negra, horrible .. un . un..". Como respuesta a sus pensamientos, un murciélago entra en la habitación. "¡Un murciélago! ¡Eso es! Es una señal, ¡me convertiré en un murciélago!" Ahí nace Batman. Bruce Wayne ya estaba muerto desde hacía años. Bruce Wayne muere mientras contempla a sus padres caer junto a él y sólo vive para la venganza. El resto de cosas le dan igual. Solo oye el juramento hecho a sus padres, solo existe la venganza... el resto es silencio.



Segunda página del origen de Batman en *Detective Comics* 33

"Bill Finger y yo decidimos dar a Batman un origen", recuerda Kane. "Sugerí que tal vez debía ser huérfano porque atraería la compasión hacia él. Bill y yo lo discutimos y pensamos que no hay nada más traumático que el ver a tus padres asesinados ante tus ojos. Discutimos varias explicaciones sobre por qué Batman decidía llevar un disfraz de murciélago y convertirse en un vigilante justiciero. El murciélago es una criatura extraña y misteriosa que asusta a todo el mundo, así que parecía natural que Bruce Wayne escogiera un disfraz de murciélago para combatir a los criminales. En *El Murciélago Susurra*, Chester Morris lleva un impresionante disfraz de murciélago para asustar a los habitantes de una vieja mansión y así poder encontrar el botín del atraco a un banco que está allí escondido. El uso por parte de Batman de un disfraz para provocar el terror en sus adversarios era una ampliación de esta idea, sólo que la usaba para reforzar el cumplimiento de la ley. El juramento de Batman de vengar a sus padres convirtiéndose en un justiciero, podría estar inspirado por el que hizo el Hombre Enmascarado sobre la calavera del pirata que asesinó a su padre o en El Murciélago de *Popular Detective*. El Murciélago era un detective privado, Dawson Clade, que había sido asesinado y ejecutado en la silla eléctrica Pero la silla era defectuosa y Clade escapaba, escondiéndose en una cabaña oculta en los bosques para planear

su contraataque contra el crimen ahora que estaba oficialmente muerto. Cuando la sombra de un murciélago atrapado aparecía en la pared, Clade tenía una inspiración semejante a la que recibiría Bruce Wayne cinco años más tarde".

Primavera de 1940. Durante los primeros meses de este año, DC se ha sentido un poco incómoda con el personaje que aterroriza las calles de Gotham. Hay un pequeño matiz que se puede convertir con el tiempo en algo muy perjudicial para la salud de la compañía y su imagen: Batman ha aparecido varias veces empuñando una pistola. Algunas de estas veces ha sido de manera indirecta, como cuando se ve una cartuchera como complemento de su cinturón en una portada; o de manera más explícita, cuando mata al ya mencionado vampiro del *Detective* 32, o en la primera página del *Detective* 35 (enero de 1940), donde tiene en la mano una pistola humeante. Todo esto no hace más que incomodar a los altos cargos de DC, que de momento guardan silencio.

Durante enero y marzo de 1940 se presentan historias al mas puro estilo detectivesco de Bill Finger, siendo la más importante la que sale publicada en el *Detective* 36. Aquí Finger presenta a un gran villano, Hugo Strange, estrambótico doctor que acaba odiando a Batman porque se entromete en sus asuntos. Strange decide matar al Señor de la Noche, pero es derrotado y puesto entre rejas, dejando la posibilidad de retomarlo en futuras historias.

Sheldon Moldoff

Bob Kane ya cuenta con la ayuda de Sheldon Moldoff (1920), colaborador nunca reconocido ni acreditado que acabará encargándose de ilustrar muchas historias del Hombre Murciélago. Moldoff ha comenzado a trabajar en DC durante 1938 y el personaje con quien mas está ligado es Batman, prácticamente desde su comienzo, ya que ayuda en los dibujos de los *Detective Comics* 30 a 35.

Durante el verano del año anterior, Kane descansa en un hotel de las Montañas Catskill. Mientras toma algo en la terraza, se fija en la chaqueta de un chaval de unos diecisiete años. Esa chaqueta le llama la atención porque está repleta de caricaturas hechas a mano. El dibujante se acerca al joven y le pregunta si él es el autor de esos dibujos. El chico asiente. Kane le pregunta por su nombre. Se trata de Jerry Robinson (1922), y es contratado al instante: "Bob Kane me ofreció un empleo como ayudante si yo estaba dispuesto a trasladarme a Nueva York. Me pareció una

Jerry Robinson.

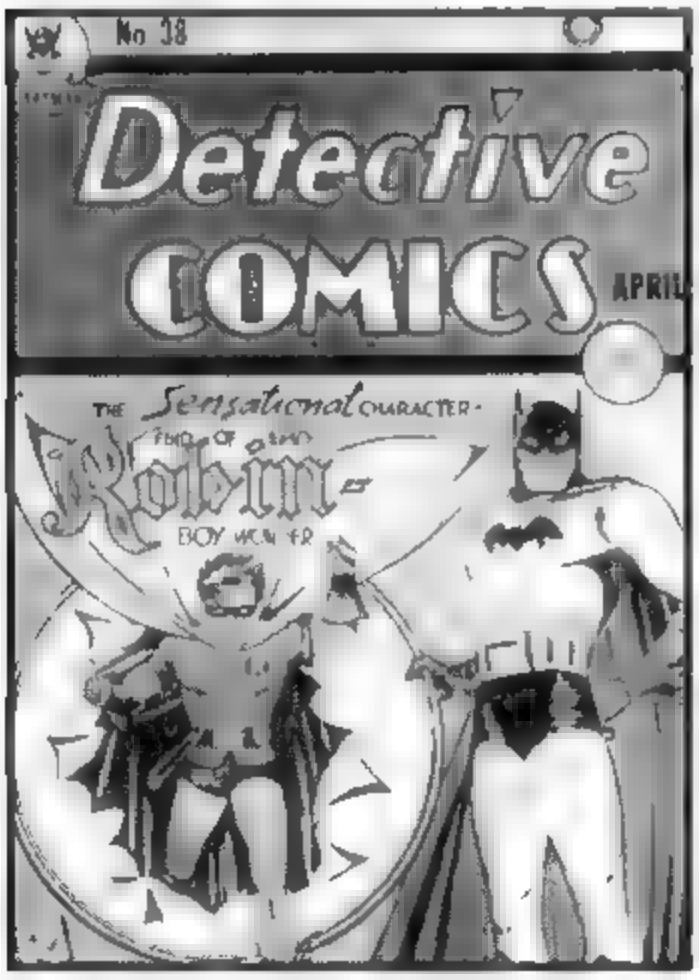
forma estupenda de sufragar mis estudios universitarios, de modo que me instalé en Nueva York y pedí el traslado a la Universidad de Columbia. Bob era un poco más mayor que yo y le tenía mucho respeto. Para un chico joven de un pueblo pequeño, Bob era alguien inspirador e intimidante: alto, guapo, sofisticado y extremadamente reservado".

All American Comics, editorial competencia de DC, no tarda en conseguir que algunos de los ayudantes de Kane fichen para sus series. Por ejemplo, Moldoff pasa a encargarse de Hawkman, Flash y la portada de presentación de Green Lantern, cuyo primer guionista es nada mas y nada menos que Bill Finger. Curiosamente, poco tiempo después estos personajes pasaran a DC. Mientras ocurre esto, Moldoff explica a Kane una idea sobre un chico superhéroe.

Abril de 1940. Un petirrojo sobrevuela la ciudad y el Chico Maravilla se presenta al mundo en el *Detective Comics* 38. Robin acaba de nacer.

Llega Robin y con él se acabó la oscuridad

Dick Grayson es un joven trapecista que trabaja en un circo junto con sus padres. Los tres forman el grupo Los Grayson Voladores. El problema comienza cuando el circo se ve amenazado por el mafioso Tony Zucco, que acaba saboteando las cuerdas de los trapecios hasta dejarlas a punto de romperse. Y así, mientras John y Mary Grayson se balancean por la carpa del gran circo, Dick Grayson se queda huerfano. Batman lo acoge bajo su tutela y lo entrena para que sacie su venganza. Durante varias viñetas, Bruce entrena a Dick en multitud de técnicas de lucha para aparecer por primera vez como Robin.



La idea de crear a un superhéroe joven había sido aconsejada en su día por Sheldon Moldoff: "No se puede decir que lo haya tomado de mí. No se sabe si él ya estaba pensando en algo parecido en ese momento". Robinson añade: "Fue idea de Bob proporcionarle un compañero a Batman. Quería que fuese un compañero juvenil para que los lectores jóvenes se identificasen con él más fácilmente que con la figura enmascarada y misteriosa de Batman. Concebí al nuevo compañero de Batman como una especie de Robin Hood. '¡Ya lo tengo!', dije, 'Le llamaremos Robin'. Recuerdo que defendí el nombre de Robin contra

otros que no me parecían tan buenos, como Mercury. Una vez nos pusimos de acuerdo sobre el nombre, sugerí que adaptásemos el disfraz de Robin de los Bosques al nuevo personaje. La gente del ramo no tardó en fijarse en el parecido entre el nombre 'Robin' y mi propio nombre, Robinson. Recuerdo que me tomaron mucho el pelo a causa de ello y que al principio me molestaba. Cuando tienes diecisiete o dieciocho años e intentas desesperadamente aparentar más, no te gusta que te llamen 'El Chico Maravilla'".

"Robin fue producto de una conversación que tuve con Bob", prosigue Finger. "Batman era una combinación de Fairbanks y Sherlock Holmes. Holmes tenía su Watson. A mí me molestaba que Batman no tuviera nadie con quien hablar, y era un poco aburrido que siempre estuviera pensando. Sobre la marcha descubrí que Batman necesitaba un Robin con quien hablar. Bob me llamó y me dijo que iba a meter a un chico en la historia para que se identificara con Batman. pensé que era una gran idea. Me fui a casa e intenté pensar en nombres, como Dusty y Scamp. Cuando volví, Bob y Jerry Robinson me informaron que tenían uno. Habían decidido llamarle Robin. Siempre pensé que Robinson lo había creado a partir de su propio nombre: Robinson/Robin. El nombre de la identidad civil de Robin salió de los *pulp*. Frank Merriwell tenía un medio hermano llamado Dick, y el apellido salió de un libro que yo estaba leyendo, editado por Charles Grayson Jr. El nombre sonaba bien: Dick Grayson".

Primera página de la historia de Batman incluida en el *New York World's Fair Comics* de 1940

En cambio, Bob Kane contradice a sus colaboradores al atribuirse el nombre del personaje. "Lo tomé de Robin Hood. Él vestía túnica y las botas de Robin Hood. Ese fue mi disfraz inicial. Le puse una capa. Ése es el por qué lo llamé Robin, porque luchaba contra la injusticia como hacía Robin Hood. En mi subconsciente deseaba ser como Robin cuando tenía su edad: un chico solícito, temerario, luchando junto a su ídolo, Batman (o en mi caso Douglas Fairbanks Sr.)".

Kane acude a Jack Liebowitz para presentarle el concepto.

No quiero que Robin aparezca en la serie afirma Liebowitz. *A Batman ya le va muy bien solito y no deberíamos andar trastocándolo. Además, a las madres no les podría sentar bien que un niño se enfrente contra gángsters, podrían poner objeciones.*

Estudios de personaje de Robin

¿Por qué no lo intentamos en un solo número?— responde Kane.— *Si no te gusta podemos quitarlo.*

La historia es aceptada por un solo número, el *Detective Comics* 38. Este consigue doblar las cifras de ventas de los números anteriores. Todo un éxito. El lunes siguiente de saber las ventas, Kane se acerca a la redacción de Liebowitz:

Bueno, supongo que ahora habrá que quitar a Robin, ¿verdad, Jack? No querrás a un crio peleando con gángsters.

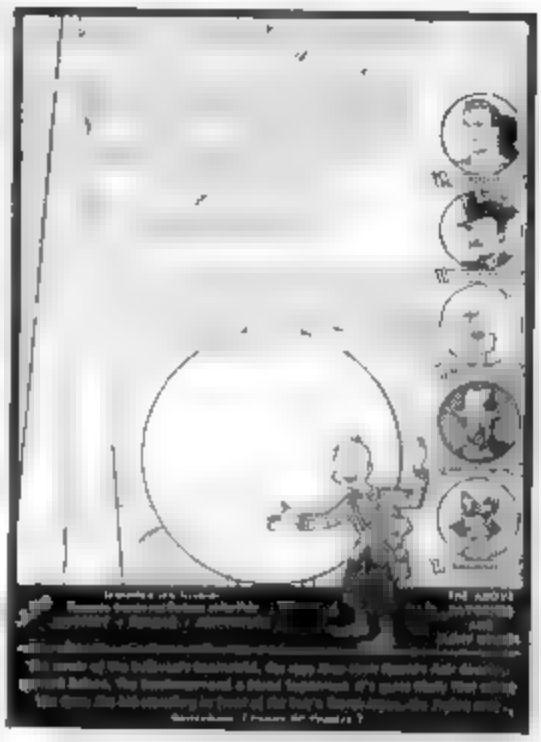
Bueno... déjale estar, le dejaremos seguir.

Robin causa sensación desde el principio, bien porque se le quiere o bien porque se le rechaza. A pesar de toda la controversia, siempre está ahi, con mejores momentos que otros, pero siempre junto a Batman. "La introducción de Robin cambió el tono", comenta Kane. "La brillantez del disfraz de Robin también servia para iluminar la imagen y como contrapartida al sombrío disfraz de Batman. Aún mas significativo fue que el añadir a Robin proporcionó a Batman una relación permanente, alguien de quien preocuparse, y le convirtió en un hermano mayor paternal en vez de en un vengador solitario. Yo no pretendía conscientemente cambiar el tono de la serie; eso evolucionó a medida que escribíamos historias con Robin. No introduje a Robin para humanizar a Batman, sino que lo creé porque pensé que así la serie tendria más éxito al atraer a dos públicos. Pensé que los niños querian a un héroe con un humor más ligero y que se identificarían con un personaje joven como Robin, mientras que los adultos y los adolescentes querrían un heroe serio y se identificarían con un

Página nueve del *Detective Comics* 38

A SHOT WHISTLES PAST ROBIN TAKES A STONE FROM HIS BELT AND PLACES IT IN A QUEER LOOKING INSTRUMENT... THE SLING SHOT!
SHOOT HIM!
LIKE DAVID FIGHTING GOLIATH ROBIN FIGHTS THE GANGSTERS!

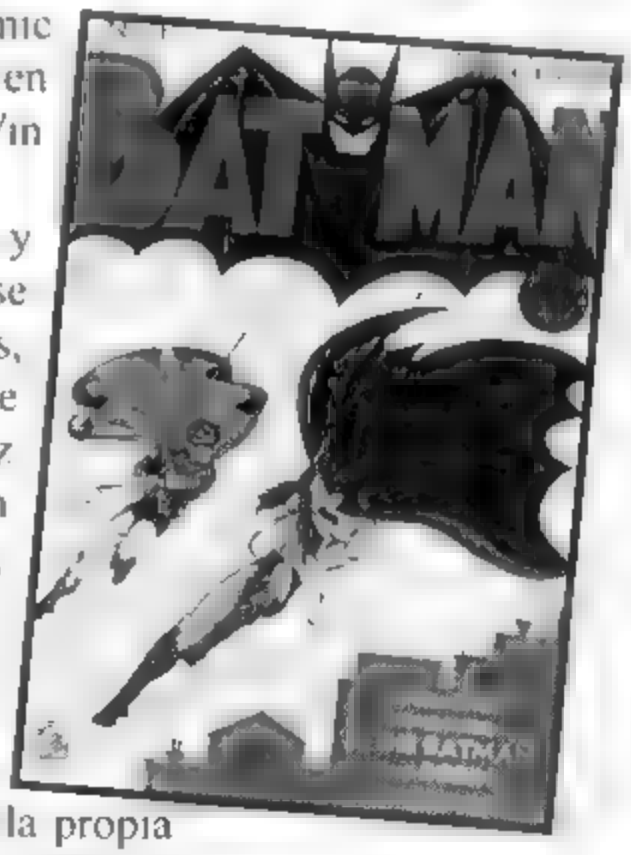
adulto como Batman. También dio equilibrio a la serie; como Laarel y Hardy, Batman y Robin son un gran equipo" Bill Finger opina lo mismo: "Los *pulps* eran sucios y faltos de humor. Con Robin los juegos de palabras podían suceder, el dialogo era fácil y fluido. Iluminó más a la tira y añadió mas caracterización a la figura principal que era Batman". Aun siendo consciente del cambio en el tono de las historias, Kane declara que prefiere el primer año de Batman, cuando era mas oscuro, aunque no le gustaría ver al dúo disuelto.



Portada del *New York World's Fair Comics* de 1939

Los cambios que sufren las historias de Batman respecto a su primer año de publicación también tienen su génesis en asuntos de administración. Vin Sullivan sugiere el año anterior sacar algún cómic con motivo de la Feria Mundial de Nueva York "No tenía el dinero suficiente para publicarlo", comenta Sullivan. "Primero fui a la Feria Mundial y me apropié de los derechos para hacer un cómic basado en ella. Entonces me dirigí a Jack Liebowitz y Harry Donnenfeld y les pregunté si querían participar". Ambos aceptan y sale el *New York World's Fair Comics*, un especial con noventa y seis páginas que cuesta veinticinco centavos. A pesar de incluir a Superman, el proyecto es un fracaso. En 1940 se vuelve a intentar, esta vez con Batman y Robin. Ambos personajes, en sus identidades civiles, visitan la Feria Mundial, con lo que el tono de nuevo se ve más marcado hacia un alejamiento del misterio y la oscuridad que envolvían al personaje en 1939 Aún teniendo a Superman, Batman y Robin en la portada y con sendas historias de ellos, este cómic resulta de nuevo un fracaso Los resultados producen en DC Comics un malestar que acaba con la salida de Vin Sullivan de la editorial.

Portada del *Batman* 1



DC necesita a un Director Editorial que lo suplante y lo encuentra en Whitney Ellsworth (1908-1980), que se encargaba hasta el momento de escribir algunas historias, además de dibujar y entintar varias portadas. DC decide cambiar su estructura editorial y nombra por primera vez a un Editor en Jefe para encargarse de la supervisión en exclusiva de Batman Mort Weisinger (1915-1978), creador de Aquaman y Green Arrow.

Hasta ese momento, todo colaborador de Bob Kane en *Detective* cobraba a partir de lo que les daba el propio Kane A la vez que DC remodela su estructura interna durante este año, Bill Finger por fin pasa a cobrar de la propia editorial, con un sueldo de doce dólares por página. Los comics comienzan a sentir el tacto de los negocios y los editores entran

a formar un papel mas importante a la hora de tomar decisiones con tal de que la popularidad y las ventas de los personajes no disminuyan. "Pierdes algo de libertad a la hora de tratar con los personajes", comenta Finger. "Por lo general, lo podría haber hecho mejor sólo a mi manera".

Ellsworth sabe que Batman esta alcanzando tal fama que, durante esta primavera de 1940, se hace necesaria la aparición de una nueva serie DC planea sacar una nueva colección trimestral: *Batman*, con sesenta y cuatro páginas y cuatro historias del personaje.

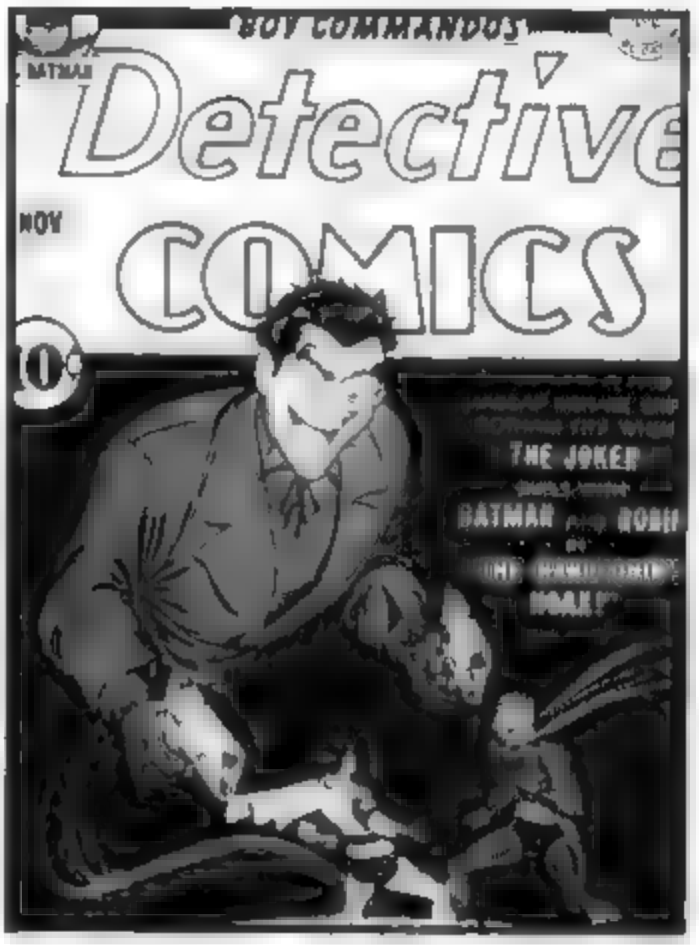
Jerry Robinson no puede dormir. La imagen de un payaso siniestro le tiene fascinado. Realiza bocetos toda la noche. Al día siguiente se los muestra a Kane, que se sienta en su mesa de dibujo y completa el diseño. El Joker ha nacido.

El villano aparece por primera vez en la clásica *The Laughing Fish* (El Pez Sonriente, *Batman* 1, primavera de 1940), nombre que se le ha otorgado luego gracias a diferentes *remakes* de la obra pero que en su día aparece sin título. Bill Finger utiliza un recurso muy inquietante: el de la habitación cerrada en la que nada ni nadie puede entrar, rodeada por la policía, y en la que al final el Joker consigue alcanzar su objetivo. Este hecho da un aire de escalofrío al pensar que el villano es capaz de llegar a donde se proponga, y que allá donde llega es mortal. Resulta tan macabro como fascinante. En la cuarta historia que incluye este *Batman* 1 se pretendía matar al Joker, apuñalándose a sí mismo por accidente en las últimas páginas durante un combate contra Batman. La decisión editorial que toma Ellsworth lo deja con vida. "Era natural que Bill hiciera eso, porque al principio no teníamos villanos recurrentes y que el Joker regresara habría sentado un precedente", comenta Kane. "Whitney Ellsworth pensó que era un personaje tan bueno que me hizo redibujar la última pági-

Una muestra del cambio de tono

na para que apareciese una ambulancia y añadió una frase que decía que el Joker viviría. Así que gracias a Ellsworth, el Joker sobrevivió y se convirtió en uno de los grandes villanos del cómic".

Si a la hora de adjudicar la autoría de la creación de Batman había problemas, con el Joker crecen y se multiplican. La disputa surge a lo largo de los años entre Bob Kane y Jerry Robinson. "Como estudiante universitario y lector de los clásicos," comenta Robinson, "desde David y Goliat hasta Sherlock Holmes y Moriarty, me pareció obvio que cada héroe importante de la literatura, la mitología e incluso a Biblia, tenía un adversario digno que realmente le fortalecía. Cuando propuse por primera vez el concepto de un supervillano un boceto del Joker, adaptado de la imagen clásica del naipe Bob y Bill se entusiasmaron, al igual que los editores. De hecho, quisieron que apareciese inmediatamente en la historia principal del nuevo *Batman* trimestral, que ya estaba en producción. Aunque yo deseaba escribir la primera historia del Joker (lo cual me habría servido además para mi clase de escritura creativa en la Universidad de Columbia), convencí con Bob en que, teniendo en cuenta que ése habría sido mi primer guión, era preferible que lo hiciera Bill. Él fue muy astuto al seleccionar el tema de la 'habitación cerrada' para la primera historia del Joker. Bob fue igualmente creativo con sus dibujos, y mientras desarrollábamos al Joker para esa primera historia, todos supimos que algo especial estaba ocurriendo".

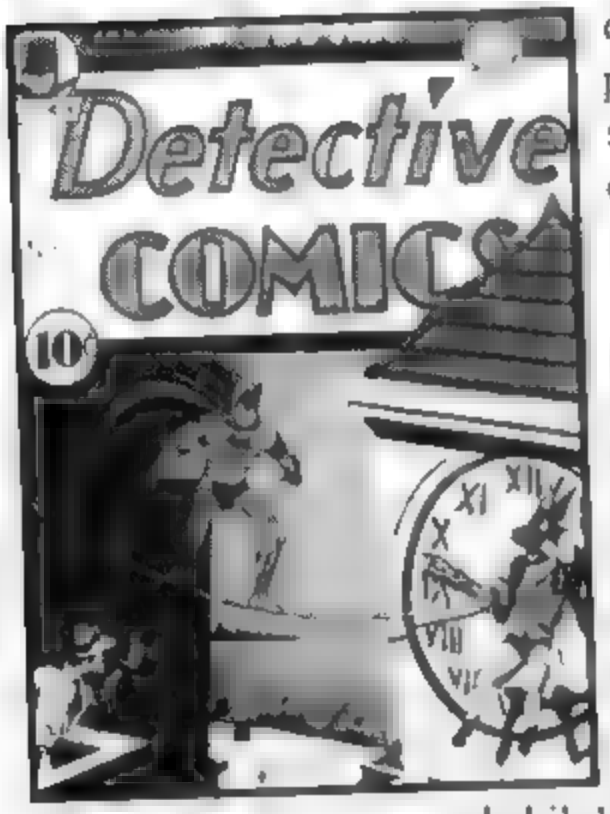


Joker enseguida se convirtió en uno de los villanos más recurrentes, a pesar de los planes iniciales

Bob Kane tiene su propia versión de los hechos. "Yo había tomado el original de *El hombre que ríe* de Paul Leni (*The Man Who Laughs*, 1928), de cuando yo era un crío. Creo que tenía once o doce años cuando la vi, con Conrad Veidt, el actor alemán. Era algún tipo de historia sobre una banda de gitanos y aparecía un cirujano que recortaba en las bocas de los niños una horrible sonrisa —por alguna razón, no consigo recordar la historia completa—, y crecían con ojos fúnebres y esas sonrisas espantosas".

Conrad Veidt en El hombre que ríe

"Jerry Robinson afirma que él creó al Joker", confirma Kane. "En aquel momento él era un chaval de dieciocho años que acababa de salir del instituto. Trajo un dibujo de un naipe del Joker



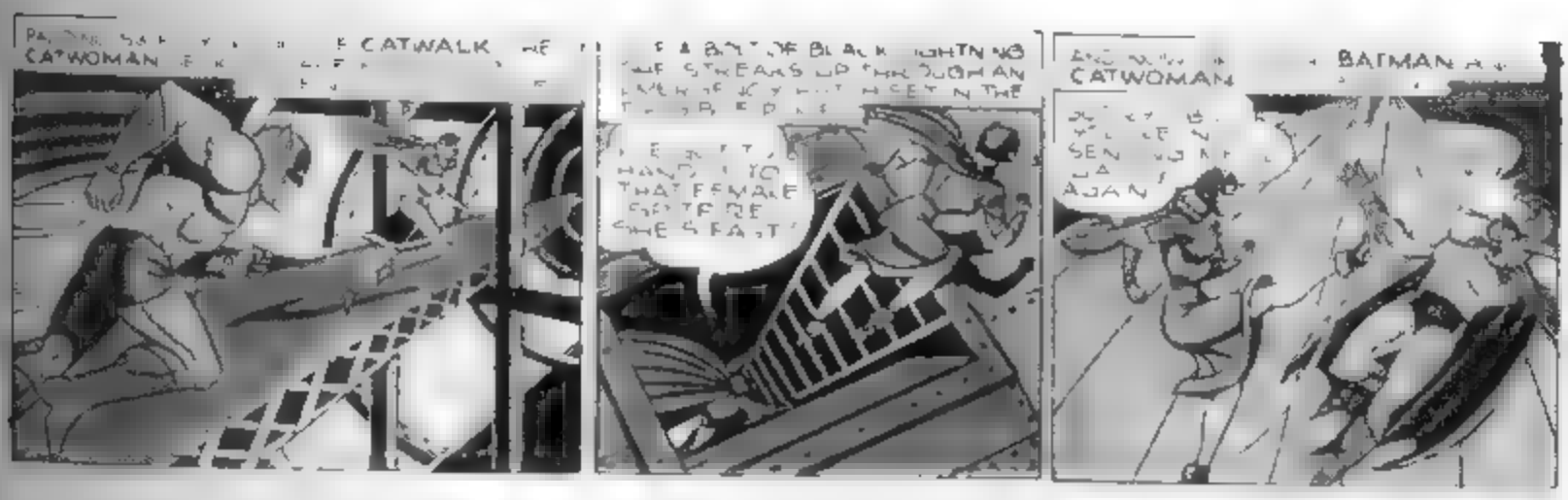
que parecía un bufón cortesano. Utilizamos el naipe en la primera historia del Joker y en varias de las posteriores. Era su tarjeta de visita, la dejaba después de matar a alguien o de cometer un crimen. Jerry afirma que este naipe fue la inspiración original del Joker. Yo mantengo que, en realidad, Jerry dibujó ese naipe después de que Bill Finger y yo hubiéramos creado al Joker. La idea procedía de mí, que vi el naipe del Joker y que les gastaba bromas pesadas a mis amigos cuando era joven. Cuando estábamos intentando crear un villano que se opusiera a Batman durante el primer año de la serie, hice un par de bocetos básicos basados en el naipe del Joker y se los enseñé a Bill. Le gustó la idea de un bromista compulsivo y estuvimos hablando sobre un asesino maniaco que le gastara bromas mortales a Batman y que pondría a prueba su temple y su habilidad para ser más listo que su enemigo. Aproximadamente una semana después, llegó Bill con una fotografía de Conrad Veidt, un excelente actor alemán que actuaba en aquella película que yo había visto de niño, *El hombre que ríe*. Estaba basada en la famosa novela de Victor Hugo. Bill, que era un lector voraz, había leído una edición en 'fotonovela' del libro, tomada del guión cinematográfico, y me enseñó la foto de Conrad Veidt. Tenía una sonrisa grotesca y ojos fúnebres y tristes".

¡Aquí tienes una foto del personaje del Joker! —exclama Finger. —*Cópiala y yo escribiré la primera historia del Joker usando el tema de las bromas pesadas como plan contra Batman.*

"No dudo que mi ex-ayudante sea sincero al creer que realmente creó al Joker, pero el tiempo ha erosionado su memoria".

Primera aparicion del Joker en la tercera pagina del *Batman* 1

En *Batman* 1 se presenta a Joker como un payaso, sin que en ningún momento se explique nada de su pasado. Lo mismo ocurre con muchos de los villanos posteriores, ya formados y sin origen. En años posteriores se les otorgará alguno, en su mayoría innecesario. Ya que sólo servirá para rebajar al villano, rompiendo en algo su esencia.



A mediados de los años cuarenta, Selina consigue por fin un traje a medida

El segundo villano que se presenta en *Batman* 1 es Catwoman, en una versión a la que todavía le quedarán muchas remodelaciones por delante. Selina Kyle llega en la tercera historia del mencionado número como una ladrona de joyas, un punto esencial que ha perdurado durante años. En esta primera aparición no adquiere ningún traje rimbombante y se hace llamar "The Cat" (La Gata). Se disfraza de anciana e intenta apoderarse de unas joyas en un barco (más adelante, a partir del cuarto número de *Batman*, empieza a aparecer con trajes y a cometer atracos asociados con gatos). Batman y Robin intervienen y consiguen evitar el robo. La atracción entre Selina y Batman ya se puede sentir. Batman deja que se escape al final, algo característico de la mayoría de enfrentamientos que librarán a lo largo de los años.

"Sabíamos que necesitábamos una némesis femenina para dar atractivo sexual a la serie" confiesa Kane. "Bill y yo decidimos crear una enemiga que fuera un poco amistosa y que cometiera crímenes pero al mismo tiempo fuese un interés romántico en la más bien estéril vida de Batman. Era una especie de Batman femenino, excepto que ella era una villana y Batman un héroe. Pensamos que debería haber un juego del gato y el ratón entre ellos. Él intentaría reformarla y atraerla al lado de la ley y el orden. Ella nunca sería una asesina o completamente malvada como el Joker. Pensamos que debería atraer a las lectoras femeninas para que se identificaran con ella tanto como con Batman. También pensamos que los lectores masculinos agradecerían recrearse la vista con una mujer sensual. Así que entró en la serie tanto para los chicos como para las chicas, como una contrapartida femenina de Batman. Se nos ocurrió asociarla con gatos porque son la antítesis de los murciélagos. Nos parecía que las mujeres eran felinas y que los hombres éramos

como perros. Mientras que los perros son fieles y amistosos, los gatos son fríos, desapegados y poco fiables. Yo me sentía mucho más a gusto con perros alrededor; los gatos son difíciles de entender, son erráticos, como las mujeres".

Bill Finger comenta, con más respeto, lo siguiente: "*National Geographic* sacó un número estupendo sobre los gatos. Eso fue lo que usé, junto al libro de citas de Bartlett y el diccionario, para inventar juegos de palabras con gatos. Todo muy metódico".

También en el *Batman* 1 vuelve Hugo Strange, villano que ya apareció durante el primer año de vida del Señor de la Noche. Esta historia, que toma como referente la película *King Kong* (1933), presenta hacia el final a un monstruo subiendo por un rascacielos Batman, montado en su Batplano, le dispara

desde el aire y le lanza gas, haciendo que caiga hacia una muerte segura. Mientras observa como cae al vacío, exclama: "Ahí va el último de los monstruos... aunque tengo el presentimiento de que el mayor monstruo de todos, el profesor Hugo Strange, todavía vive. Tal vez nos volvamos a encontrar de nuevo... ¡Tal vez!"

Durante esta época se puede vivir la auténtica génesis de Batman, todo [illegible] en un icono de reconocimiento mundial. Son momentos de auténtica verborrea imaginativa, con constantes ideas nuevas que no hacen sino atestiguar la brillante mente y gran capacidad de Finger, gran contribuyente al Bat-Universo, así como de todos los ayudantes que va teniendo Kane.

quienes le ayudaban a pulir las ideas que surgían de vez en cuando.

Además de la escena antes mencionada en la que se abate al monstruo gigante a tiros y gaseándole, también hay una escena en la que Batman ahorca al penúltimo monstruo. Todo esto provoca en el seno editorial de DC un malestar de difícil curación. Ya desde meses atrás se mantenían en silencio a pesar de no gustarles que Batman empuñara una pistola o rompiera el cuello a los malos. Es el momento de hacer algo, de esta forma, comienza a prepararse un código de censura interno. Hay que tener en cuenta que en esta época DC es la editorial dominante del mercado. Gracias al éxito de Superman y Batman están en una posición de ventaja respecto a otras editoriales, más aún cuando adquieren personajes de la editorial All-American, como Wonder Woman, Flash o Green Lantern. DC tiene dos cabezas que controlar y el Director Editorial, Whitney Ellsworth, tras ver esas escenas del *Batman* I, llama a Bob Kane a su despacho: "Nunca hagas que Batman lleve de nuevo pistola", le indica. "Las madres se quejarían por carta que sus hijos viesen o leyesen tiroteos. La nueva política editorial será que abandonemos la labor de vigilancia de Batman. Le haremos miembro honorario de policía".

El código interno que desarrolla DC prohíbe la reproducción en cualquier cómic de apuñalamientos, ahorcamientos, azotamientos o referencias sexuales. Tampoco se usará la palabra "flick" (chasquido) porque podría sucederse un error a la hora de rotular y que saliera la palabra "fuck" (la palabra multiusos inglesa: "joder").

Junio de 1940. Dos números después de la creación de Robin, Joker y Catwoman, se presenta un nuevo villano: Clayface. "*El Fantasma de la Ópera* me llevó a crear otro más en nuestra galería de extravagantes villanos", comenta Kane. "Clayface apareció por primera vez en el *Detective Comics* 40. Al final de la historia, Batman revelaba la verdadera identidad del villano: era un viejo actor de cine llamado Basil Karlo, una alusión, por supuesto, al famoso actor de películas de horror Boris Karloff. Karlo había entrado en la lista negra de Hollywood y ya no le daban papeles. Eso le volvía loco y, para detener un rodaje, empezaba a asesinar a los actores que estaban interpretando el *remake* de una de sus viejas películas. Karlo llevaba una capa y un som-
[illegible] y un [illegible]
que le daba un aspecto espantoso, como la cara del Fantasma que había sido destruida por el fuego.

Los enemigos de Batman
Murciélago son monstruos reales, con unos paráme-
[illegible]
quier asesino de carne y hueso. Sus móviles [illegible]
nos: locura, venganza o resentimiento. Toda esta temprana generación de personajes es lo que pro-
[illegible]
principios de los años cuarenta. Son historias, en el fondo, de detectives, sin grandes conflictos éticos. Finger se asegura de dar los suficientes sospechosos y a veces, en un momento dado de la historia, interfiere al lector preguntándole quién cree él que es el asesino, como en el *Detective Comics* 42 (agosto de 1940). Otra historia excelente es *The Case of the Prophetic Pictures* (El caso de los cuadros proféticos), donde se mantiene el suspense de una manera extraordinaria. Trata sobre unos cuadros que son retocados y predestinan el destino final de quien salga representado en ellos. Son aventuras tan humanas que cautivan a los fans de la época y permanecerán vivas a lo largo del tiempo, en una nueva demostración de lo infravalorado que está Bill Finger.

Verano de 1940. Kane pone un anuncio en el *New York Time* solicitando colaboradores. Un joven llamado George Roussos (192- 2000) lo lee y no duda en llamar. "Cuando contesté al anuncio de Bob Kane solicitando ayudantes ya sabía cómo hacer bocadillos, entinta y otras cosas así", explica. "Más tarde supe por Jerry Robinson que a ese anuncio habían contestado más de sesenta dibujantes, pero Bob Kane le parecía complicado ponerse a enseñarles cómo trabajar en los cómics. Bill Finger dijo que yo sería ideal para el trabajo porque no había que enseñarme nada. La mayoría de los aspirantes eran muy buenos artistas y más competentes que yo, pero no tenían muchos conocimientos de cómo hacer comics. Como yo tenía experiencia, Bob me dio el trabajo. Así conocí a Jerry Robinson, que ya llevaba meses trabajando en Batman. Jerry me ayudó mucho y acabamos convirtiéndonos en grandes amigos. Yo empecé el 30 de mayo de 1940 y mi primer trabajo fue una historia con trenes[7]. Me dieron ese encargo porque sabía dibujar vías. Empecé con un salario semanal de unos veinticinco dólares. Por aquel entonces, trabajaba para Jerry. Él hacía las figuras, mientras yo hacía fondos y rotulaba. También solía borrar los fondos que dibujaba Kane y ponía lunas enormes en su lugar". Roussos pasa a formar parte del equipo de Kane, quien les paga todos los viernes a las cinco de la tarde en punto. El Sabbath comienza a las cinco de la tarde. Si los autores llegan a su casa después de esa hora, reciben como respuesta un "Lo siento, no hay cheque". Dada la calidad del equipo, DC los acaba por contratar directamente, con lo que se acaban los sufrimientos por los cheques.

Diciembre de 1940. Los dibujos de Robinson comienzan a mejorar cada mes, con una imagen de Batman muy definida, sustituyendo las viejas alas por una capa constante, junto con los brazaletes y el cinturón utilitario. Esta mejora en el dibujo va acrecentándose en números posteriores hasta alcanzar un nivel muy respetable para la época. A esto se debe también

[7] La cuarta historia del *Batman* 2

la inclusión de Roussos, que consigue aligerar el ritmo de trabajo. Su trabajo es sobresaliente, encaja a la perfección con Robinson y ambos se convierten en la pareja artística de Batman por antonomasia. Bob Kane se supone que hace bocetos y dibuja también varios números. A pesar de que se percibe claramente una mejora en su estilo de dibujo a lo largo de los años, no es comparable a la labor de Robinson y Roussos, nunca acreditados.

Febrero de 1941. Batman necesita ciudad propia. Desde sus inicios nunca se le ha adjudicado ningún sitio en concreto, sólo referencias a "la ciudad" o, en algún número, "Nueva York". Los autores deciden ponerse manos a la obra y, si Superman tiene su Metrópolis, Batman tendrá su Gotham City, seña de identidad que ha acabado convirtiéndose en un personaje más. Batman no sería lo mismo hoy día sin Gotham. En cierto aspecto, se necesitan mutuamente. Batman da tranquilidad a Gotham mientras ésta le otorga cada noche varios lunáticos.

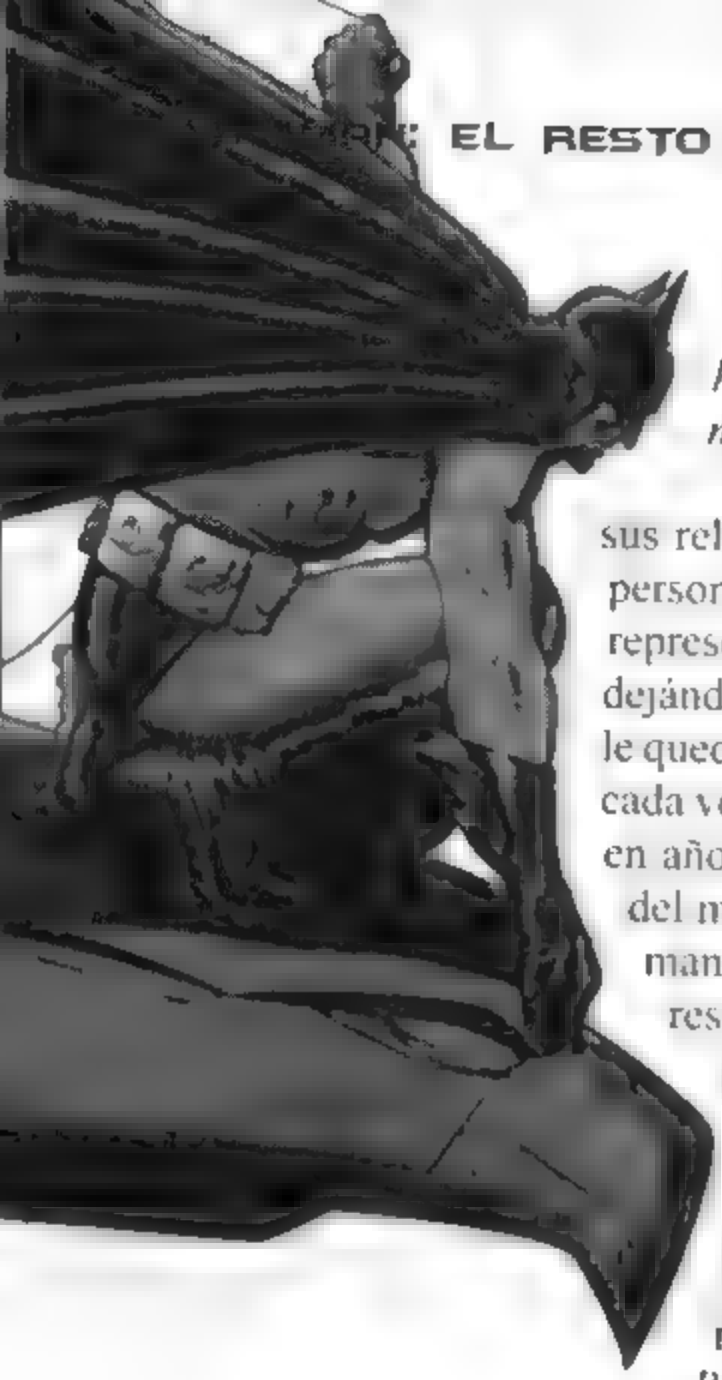
Gotham City, la peor ciudad del mundo, nace

En un principio concebida como Civic City, Capital City y Coast City, Gotham nace de un listín telefónico. Finger, en su afán de documentación, lo hojea incesante hasta que se topa con Joyeros Gotham. "Eso es", piensa el autor. "Gotham City. No la llamamos Nueva York porque queríamos que todo el mundo se identificara con ella". En el *Detective Comics* 48 (febrero de 1941) y en la cuarta historia del *Batman* 4 (invierno de 1941) mencionan la ciudad como tal por primera vez.

Durante la primavera de 1941, en *Detective Comics* se suceden aventuras relacionadas con mafiosos, ladrones y demás enemigos característicos de detectives, manteniéndose firme a las raíces de su origen. Ya en marzo de 1941, Julie Madison, la prometida de Bruce Wayne, se cambia el nombre por Portia Storme y rompe su compromiso con nuestro protagonista en el *Detective Comics* 49. Lo hace porque ve a Bruce Wayne como un vividor aburrido, tal como dice en las primeras páginas de dicho número:

Ojalá encontraras una carrera que hacer por ti mismo en lugar de ser el playboy número uno.

Lo siento cielo. Me lo estoy pasando muy bien sin tener que preocuparme por cosas como el trabajo.



EL RESTO ES SILENCIO

—Entonces lo siento, Bruce. Hasta que no decidas hacer algo de provecho contigo mismo me temo que nuestro compromiso está roto

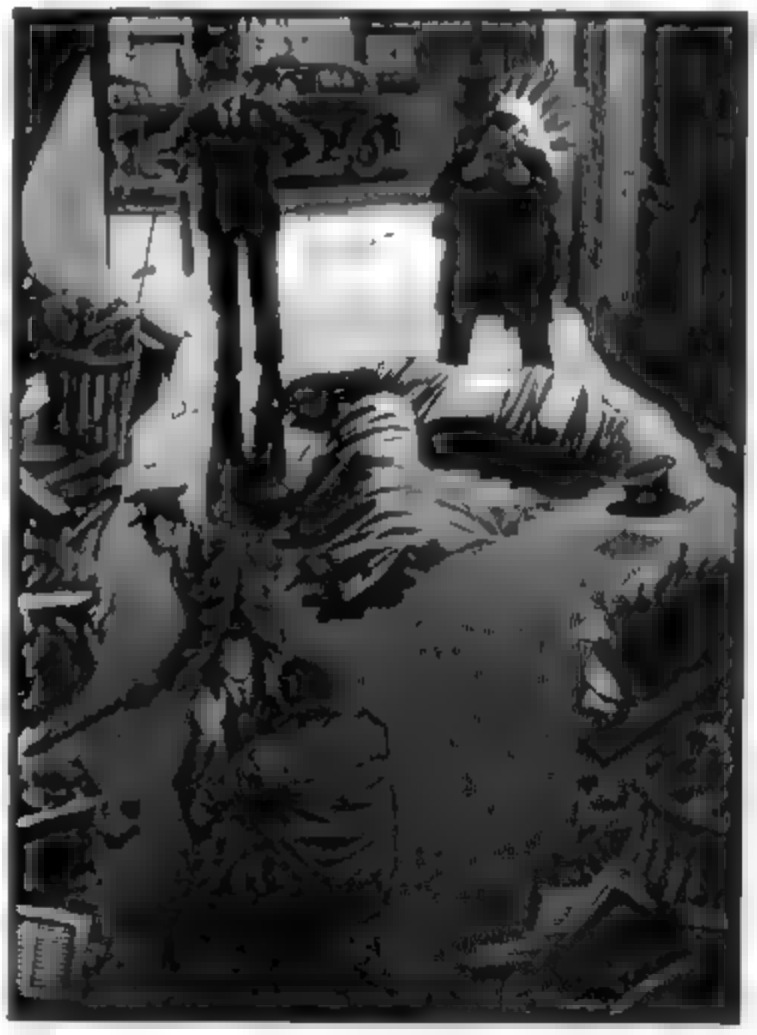
Tales palabras se repetirán como un mantra en todas sus relaciones. En este número aparece de nuevo Clayface, personaje que bajo los lapices de Kane y Robinson queda representado de la manera más gótica y aterradora posible dejándose ver lo poco de héroe oscuro y gótico que todavía le queda a Batman. El alejamiento de las primeras historias es cada vez mas notorio, hasta un grado que roza la exageración en años venideros. Durante estos meses en los que se pasa del misterio al desparpajo a causa de los chistes entre Batman y Robin, todavía en algunas viñetas y planos quedan resquicios de aquella oscuridad primigenia, como si se tratara, en cierto modo, de aguantar y no desprenderse de los orígenes.

Los meses pasan, las historias se suceden y Bill Finger continúa retrasándose en la entrega de guiones, lo que pone de los nervios a los directivos de DC. El ritmo de trabajo es agotador, sobre todo tras el debut de *Batman* trimestral, con sus cuatro historias por número. Mientras, el guionista llena Gotham de aparatos gigantes, por los que guarda una devoción especial, y se sumerge en la nutrida documentación que utiliza para escribir. "Empecé a acumular material, además de un archivo de localizaciones y ocupaciones. Me compraba ejemplares de *Popular Science* y *Popular Mechanics* que cubrían todos los temas imaginables. Los recortaba y le daba esos dibujos a Bob Kane junto con la historia. Una vez descubrí un artículo sobre una maquina de escribir gigante que habían utilizado para una exposición y la usé como accesorio en un guión. Así empezaron las historias de aparatos gigantes. También recopilaba *slang*, todo tipo de jergas profesionales, y lo convertía en parte de mis truquitos para Batman. Era un personaje para escribirlo con mucha maña. Tenía mi propio libro de trucos para usar junto con las jergas. Si estaba haciendo una historia ambientada en el ferrocarril, intentaba ofrecer algunos datos sobre el ferrocarril que la gente no conociera y usarlos como pistas o elementos de la trama".

Jerry Robinson apunta lo siguiente: "Las historias de Bill estaban concienzudamente construidas con acción, brillantemente coreografiadas, tramas innovadoras con personajes extravagantes y giros sorprendentes. Era un guionista visual, uno de los primeros que reconoció el potencial de la narrativa secuenciada. Sin

embargo, no escribía con facilidad. De hecho, sufría muchísimo con cada historia. Era ingenioso y le encantaban los juegos de palabras con los que condimentaba el diálogo. Sus aliteraciones, como 'El Duo Dinamico', se convirtieron en parte de nuestro idioma. Lector voraz formado con la ciencia-ficcion y los clásicos, su inspiración podía llegar igualmente del *National Geographic*, *Popular Mechanics* y *The Saturday Evening Post* o de Dumas, Shakespeare y las citas de Bartlett. Buscando la verosimilitud, a menudo pegaba a sus guiones recortes, fotos, diagramas y otros materiales que había obtenido mientras investigaba la historia". Fred Finger, hijo del guionista, recuerda visitar museos cada fin de semana con su padre para encontrar mas documentacion, incluso cuando éste tenia cuatro años y su padre debia esconderlo entre su abrigo para poder entrar.

Todos viven en Nueva York. Bob Kane trabaja y vive en el Bronx mientras que Robinson y Roussos trabajan en una oficina alquilada en el edificio del *New York Times*. Para intercambiar las paginas de dibujos de una localización a otra cuentan con el padre de Kane. Hay momentos en los que el tiempo se viene encima y Kane va a la oficina para trabajar junto a sus colegas. Incluso llegan a hacer una historia de trece páginas enteras en un fin de semana. Durante una época, comparten estudio con dos amigos de Robinson, Bernie Klein y Mort Meskin, a quienes consigue meter en DC. "El estudio era un punto de encuentro para los colegas", recuerda Robinson. "Los hermanos Wood (Bob, Dick y Dave), Charles Biro, George Roussos, Jerry Siegel, Joe Shuster, Fred Ray, Irwin Hasen y otros. ¡Las fechas de entrega! Siempre había alguien en el tablero de dibujo o un guionista aporreando un guión en la máquina de escribir. ¡Fines de semana completos sacando adelante guión, lápiz y tinta de una historia de Batman de trece páginas! Cerveza y dardos eran habituales. Las paredes estaban cubiertas por nuestras portadas favoritas, rescatadas de la destrucción del impresor. ¡Ni se nos pasaba por la cabeza su valor potencial! ¡Qué fortunas fueron abandonadas en las paredes de los estudios cuando nos mudábamos! Las sesiones nocturnas podían incluir a una docena o más de dibujantes, guionistas y editores, incluyendo a los de DC: Whitney Ellsworth, Mort Weisinger y Murray Boltinoff, sentados en el suelo inter-

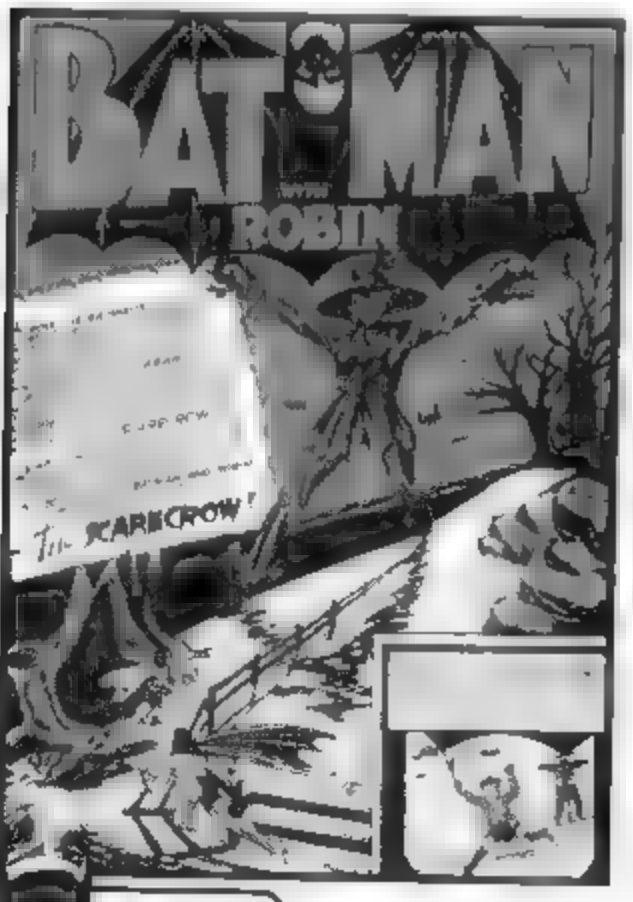


Extravagante portada del *World's Finest* 37

cambiando sabiduría comiquera. Los bolos eran una de las distracciones más frecuentes. Durante el descanso para el almuerzo en la redaccion de DC, Whitney solía llevar a la gente a las boleras que había al otro lado de la calle para echar una partida" Esto demuestra que la Edad de Oro del comic norteamericano es algo tan entrañable como irrepetible

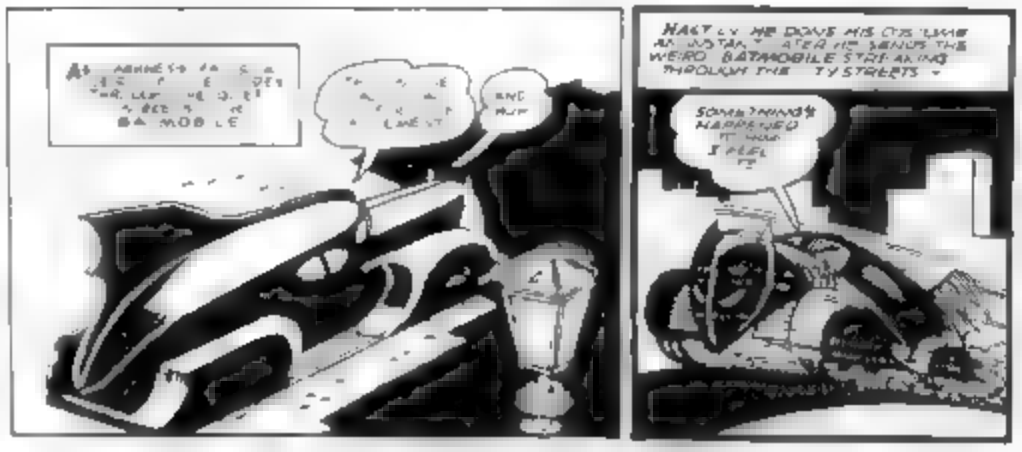
Desde 1940 hay una idea que ronda por las mentes de los directivos de DC. Los especiales que se hicieron con motivo de la Feria Mundial de Nueva York no funcionaron bien, pero en su segundo numero vieron algo que les llamó la atención: Superman y Batman juntos. DC cree que esa imagen es poderosa y hay que potenciarla Tienen en su haber a los dos héroes más populares del momento y van a sacar provecho. Así nace en otoño de 1940 (pero con fecha de portada de primavera de 1941) el *World's Best Comics* 1, con ambos personajes en portada, junto a Robin. En el interior del ejemplar se pueden encontrar historias protagonizadas por todos ellos, pero por separado. El experimento funciona, DC ve beneficios y decide continuar adelante, pero cambiando el nombre a la serie en su segundo número, con fecha de portada de verano de 1941, por *World's Finest Comics* 1 El equipo creativo responsable de realizar las historias de Batman dentro de esta nueva serie es el formado por Bill Finger, Bob Kane, Jerry Robinson y George Roussos, a quienes de golpe se les multiplica de nuevo el trabajo.

Primera aparicion de Espantapajaros



En otoño de 1941, en el tercer número de *World's Finest*, llega el Espantapájaros, otro enemigo clásico. Su aparicion tiene lugar en una impresionante primera página de Kane en la que Batman y Robin corren hacia una figura aterradora de un espantapajaros gigante El Espantapájaros es el profesor universitario de psicología Jonathan Crane, especializado en fobias y que experimenta con seres humanos, provocando todo tipo de estímulos en sus alumnos mediante métodos tan poco ortodoxos como, por ejemplo, disparar en clase sin ton ni son. Todo esto produce su despido y que debido a su locura y obsesión por el miedo, adopte la personalidad del Espantapájaros. Este enemigo encaja en el tono trágico que envolvía a Batman en sus primeras aventuras, pero no en la que se están contando en esta época, por lo que el villano desaparece de escena y no regresa hasta varias décadas después.

A la vez que nace una nueva serie, también se crea otro concepto clásico en el *Batman* 5: el Batmóvil, artilugio adjunto a la leyenda desde su nacimiento y que a lo largo de los años sufrirá muchas variaciones con tal de acomodarse y reflejar los avances técnicos propios de cada época. En este *Batman* 5 llega Linda Page, segunda novia de Bruce Wayne, continuando su fama de conquistador. La única función que desarrolla es la de víctima del enemigo a batir. Mas tarde, en el *Batman* 32 (diciembre de 1945), incapaz de aguantar la supuesta vida disoluta de Bruce Wayne, Linda decidirá abandonarlo para ocuparse de cuidar a desvalidos. Los autores tratan como excusa las relaciones sociales de Batman para destacar que no puede llevar una vida normal a causa de su doble identidad de encapuchado. También es cierto que Bruce Wayne no parece preocuparse mucho, ya que disfruta más siendo Batman que teniendo una pareja a su lado. Su esencia ya es conocida: vive para la venganza y el resto de asuntos mundanos no le importan en absoluto, ya que son mera fachada que él mismo se ha autoimpuesto.



Distintos diseños del Batmovil de los años treinta y cuarenta

El Pingüino en un dibujo de Bob Kane de 1978

Octubre de 1941. La orden de Ellsworth se cumple y Batman se convierte en miembro honorario de la policía de Gotham durante el *Batman* 7. DC se asegura de esta forma que Batman no volverá a usar armas a diestro y siniestro.

Diciembre de 1941. Finger pasea junto a su mujer mientras le comenta:

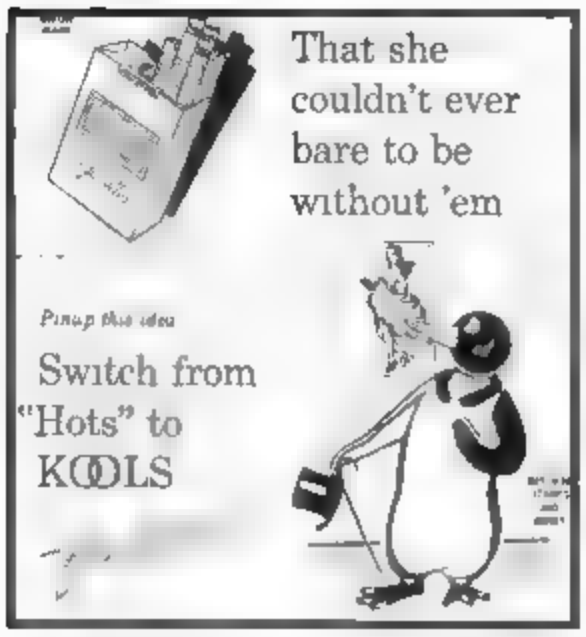
—Tengo una idea para una nueva historia y necesito un nuevo personaje para que funcione.

—Bueno... ¿porque no lo representas como un mayordomo inglés desquiciado? Y con un afán por los paraguas... que los use como espadas y bastones.

—Oh... ¡muy bien!

—¿Y por qué no lo llamas Pingüino? Puedes describirlo como un pingüino pequeño y gordo vestido con un traje de mayordomo. Con ese nombre además le podrías dar una obsesión por las aves

Fruto de esta conversación nace El Pingüino, enemigo clásico de Batman que aparece en el *Detective*



Anuncio de los cigarrillos Kool, posible influencia en la creación del Pingüino

Comics 58. Siguiendo la tónica habitual, no se cuenta su origen. En las primeras viñetas se ve a Bruce Wayne y Dick Grayson en un museo, mofándose de un extraño hombrecillo. Kane muestra en una viñeta a una figura de un pingüino y al hombrecillo al lado con la misma pose enfatizando ese parecido. El Pingüino se caracteriza por ser un ladrón que incluso consigue evadir a Batman y Robin, tanto en este número como en posteriores. "Los pinguinos siempre me habían parecido pequeños hombrecillos gordos con smoking. Así fue como dibujé al villano. Bill Finger inventó los trucos de 'Hombre con Mil Paraguas' que usaba contra Batman". Kane argumenta que él creó al Pinguino a través de una imagen de este animal en un paquete de cigarrillos *Kool*, algo a lo que Robinson contesta "No recuerdo eso específicamente. Tendría que pensarlo. Pero segura que fue idea de Finger, él creo a todos los otros personajes".

Es febrero de 1942. Un mes después del segundo encuentro con el Pingüino nace la Batseñal en el *Detective* 60, con el Joker como villano. La leyenda está ya más afianzada que nunca. Bob Finger y Bob Kane no pueden ni imaginarse en ese momento cuántas veces y de qué maneras la escena con la Batseñal en los cielos, y Batman y Robin montados en el Batmóvil camino de la oficina de Gordon va a repetirse a lo largo de los años, formando parte de la cultura norteamericana.

Cartel de la película *El extraño caso del Dr. Jekyll* (Dr. Jekyll and Mr. Hyde)

Las historias que se suceden a lo largo de los meses muestran el regreso de viejos villanos, pero también la llegada de nuevas amenazas, como Mr. Baffle en el *Detective* 63 (mayo de 1942), un ladrón y espadachín de lo más refinado que no gozara de éxito en el futuro.

Finger intenta subir un poco el tono y en el *Detective* 6 (marzo de 1942) aparece un hombre ahorcado en un plano a contraluz que lo hace más tenebroso, mientras que en *Detective* 64 Joker termina electrocutado en la silla eléctrica, destino al que escapa a través de unas drogas que le permiten regresar a la vida una vez lo transportan a la morgue.

Agosto de 1942. La fascinación de Bob Kane por *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson es enorme. Su admiración por dicha obra comienza con la adaptación cinematográfica de 1932 y continúa en 1941, con la versión de Victor Fleming junto al actor Spencer Tracy. En el cartel de ésta última se ve el rostro de Tracy divid de

en dos: una mitad de su cara está impecable mientras que la otra permanece deformada, mostrando el mal que anida en su interior. Y un relato del bien y el mal que oculta el interior humano es precisamente lo que Bill Finger y Bob Kane cuentan en el *Detective Comics* 66. El fiscal del distrito Harvey Kent, conocido también como Harvey 'Apollo' Kent debido a su atractivo, es un buen amigo de Batman que lucha contra la injusticia desde los tribunales. Harvey disfruta de su éxito como fiscal junto a su mujer, Gilda, hasta que en un juicio contra el jefe mafioso Moroni, éste le arroja ácido a la cara, desfigurándole la mitad del rostro. Harvey lleva consigo en ese momento una moneda de un dólar de plata que está siendo usada como prueba. Poco después sale del hospital, pero acaba repudiado por todo el mundo, salvo Batman. Ni siquiera Gilda puede soportar la visión de quien fuera su marido. Harvey se pregunta entonces ante un espejo: "¿Quien que soy? ¡No soy un hombre! ¡Soy la mitad de un hombre... la bella y la bestia... el bien y el mal! ¡Soy un Jekyll y Hyde viviente!".

Primera aparición de Dos Caras

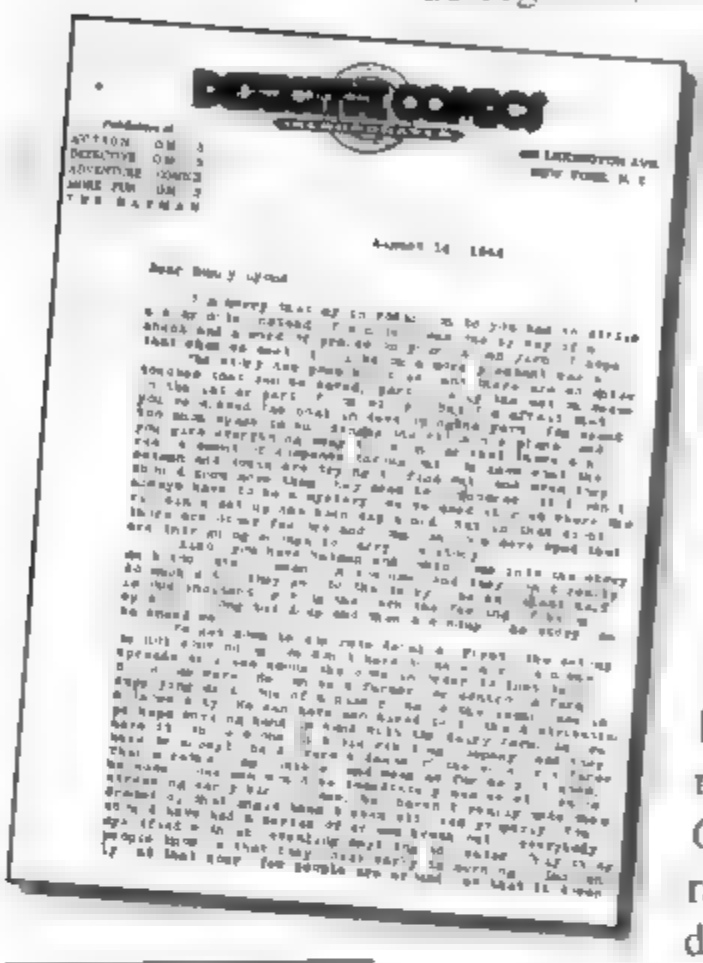
Tras rasgar una de las caras del dólar de plata, Harvey utilizara la moneda para tomar sus decisiones, y la primera de ellas es convertirse en un criminal. Así nace Dos Caras, el más grande villano de Batman. Si bien Joker es uno de los mejores del comic en general, Dos Caras lo es de Batman en particular. Esa fascinante dicotomía del bien y el mal, aparejada a su antigua amistad con Batman, abre la puerta a historias apasionantes capaces de ahondar en la psique humana. Los intentos de Batman por ayudarle, al tiempo que trata de capturarle, confirman esta doble perspectiva también presente en el propio Batman a través de su identidad como héroe y Bruce Wayne. Dos Caras sólo tiene un problema: es demasiado avanzado para su tiempo. Su deformidad es tan grande que no encaja en el tono alcanzado por las aventuras de Batman y Robin, y deberá esperar varias décadas para conseguir un tratamiento mas apropiado. Tanto es así que, en el *Detective* 80 (octubre de 1943) consigue curarse y regresa a su papel de Harvey Kent, fiscal del distrito de Gotham.

La suerte está echada

AND MY TWO-HEADED SILVER DOLLAR WITH ITS TWO FACES, ONE MUTILATED, ONE NORMAL, SHALL DECIDE WHEN IT WILL BE PROPITIOUS FOR TWO-FACE TO STRIKE!

"A Bill y a mí se nos ocurrió la idea de que tirase una moneda para ver qué personalidad prevalecería", explica Kane. "Irónicamente, Finger podría haberse inspirado en nuestro competidor, Black Bat, al escribir la primera historia de Dos Caras. Al igual que Harvey Kent, Black Bat era un guapo fiscal del distrito salpicado con ácido por los criminales que acusaba. Aparte de eso, los dos personajes eran muy distintos".

En abril de 1943 se presentan dos nuevos villanos: Deeve y Dumfree Tweed, conocidos como Tweedledum y Tweedlede Debutan en el *Detective* 74 y son una clara referencia a *Alicia el País de las Maravillas* También aparece El Caballero, villan de segunda, en el *Detective* 81 (noviembre de 1943). Su iden dad civil es la de Mortimer Drake, un playbo aburrido que ejerce de ladrón vestido como espadachín del siglo XVII, en una nueva ref rencia a Douglas Fairbanks.



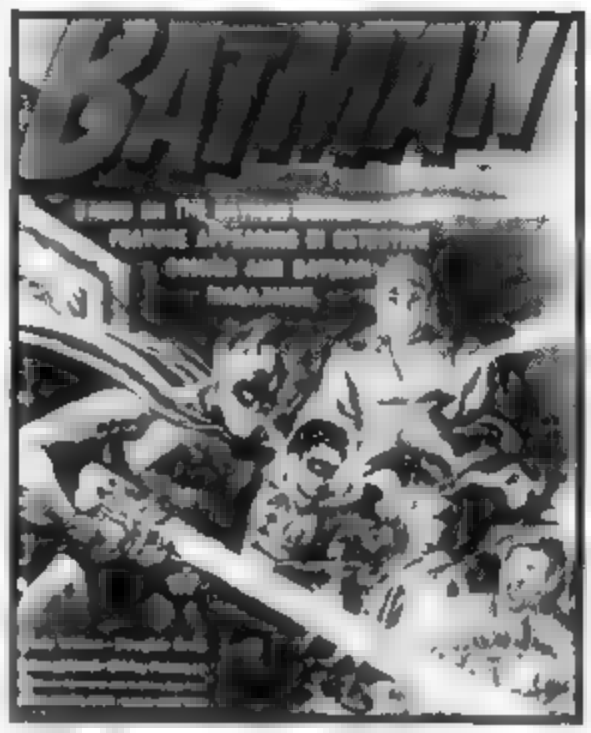
Carta del editor Jack Schiff a Ruth "Bunny" Lyons que confirma su papel como guionista de Batman

Ese mismo mes, en el *Batman* 16, debuta A fred Pennyworth (quien en un principio se ape llida Beagle), mayordomo fiel cuya función ser la de cuidar la Mansión Wayne mientras Batman y Robin están ocupados. Resulta curioso observar esta primera aparición, en la que Alfred es un hom bre gordo y algo torpe destinado a convertirse en un alivio humorístico, lo que acrecienta de nuev el tono ligero que han tomado las historias desd la llegada de Robin. La segunda historia de est número, "The Grade A Crimes!" (*¡Los Crimen Grado A!*), la escribe Ruth Lyons Kauffman, segu ramente la primera mujer que escribe Batman y una de las personas cuyo trabajo se ha reconocido cas medio siglo después, al darse a conocer a través d unas cartas que ella y el editor Jack Schiff compartieron en 1942 Esto demuestra que todavía deben de quedar muchos autores por descubrir de la Edad de Oro.

Es julio de 1943. El fervor por los seriales de cine[x] propic que Columbia Pictures consiga hacerse con los derechos para l var a la pantalla grande a Batman. El proyecto se lleva cociendo desde el año anterior, e incluso se publicita en varios periódicos durante mediados de 1942. Los guionistas de este proyecto, Victor McLeod, Leslie Swabacker y Harry Fraser, están en contacto con los autores de los cómics, quienes trasladarán al papel algunos detalles que aparezcan en pantalla De esta forma, Alfred aparece primero en los comics, pero es de suponer que su debut se deb era a su futura presencia en el serial, aunque en este medio se presente mucho más delgado y estirado.

[x] Historias que se proyectan en las salas cinematográficas con capítulos semanales de una duración aproximada de media hora, y que acaban en 'continuará' hasta el siguiente capítulo.

El serial consta de quince capítulos bajo la dirección de Lambert Hillyer[9] y las interpretaciones de Lewis Wilson (Batman), Douglas Croft (Robin), William Austin (Alfred) y Shirley Patterson (Linda Page). El resultado final no es demasiado fiel al cómic. Ni el Comisario Gordon ni ningún enemigo característico del personaje aparece, y tampoco hay presupuesto para hacer un Batmóvil o un Batplano, sustituidos por dos vehículos comunes. Respecto a la caracterización de Batman y Robin, Bob Kane, horrorizado, comenta. "El actor que interpretaba a Batman era un joven pasado de kilos llamado Lewis Wilson que debería haber sido obligado a seguir un régimen antes de asumir el papel. Robin, interpretado por Douglas Croft, fue otro error de casting, ¡un hombre de veintitantos años intentando hacer de un chico de quince!".

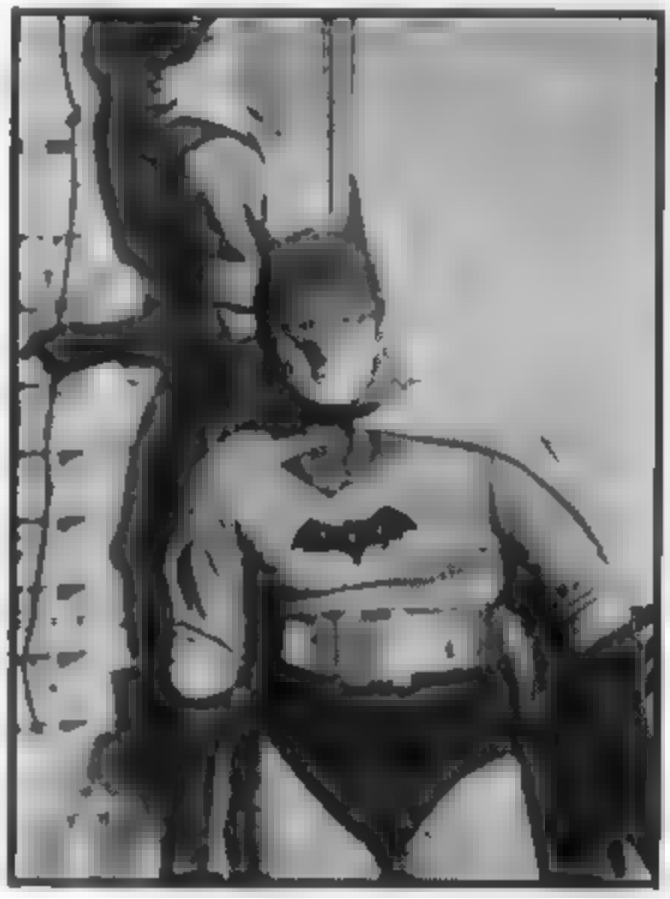


Carteles del primer serial de cine de Batman

El villano es el Doctor Daka, creado directamente para el serial e interpretado por el actor caucasiano J. Carrol Naish, que encarna el miedo norteamericano de la época: los japoneses, que acaban de bombardear Pearl Harbor. En semejante contexto, todo el serial acaba impregnado por la propaganda patriótica. Se exalta a Estados Unidos por encima del enemigo, e incluso aparecen alusiones racistas como 'twisted oriental brain' (retorcido cerebro Oriental).

Unos Batman y Robin un tanto arcaicos

El serial, proyectado desde julio hasta octubre de 1943, cuenta con unos típicos *continuará* en los que el héroe termina en peligro mortal, manteniendo el suspense hasta el siguiente capítulo. Además de Alfred, también aporta un elemento clave: La Batcueva. En el segundo capítulo, descriptivamente titulado *The Bat's Cave* (La cueva del murciélago) se presenta esta extraña base de operaciones, situada en una cueva presidida por un emblema de murciélago negro. Un escritorio de madera, una silla giratoria, velas, murciélagos —sujetos con cables, que aparentan revolotear— y paredes de yeso pintado completan el singular escenario. Con la siguiente narración en *off* comenzaba el episodio: "En lo alto de una de las colinas que rodean la bulliciosa metrópolis de Gotham City, una enorme casa recorta su silueta contra el cielo oscuro. Aparentemente, nada distingue esta



[9] Director de *La hija de Dracula* (*Dracula's Daughter*, 1936) y *El poder invisible* (*The Invisible Ray*, 1936) con Boris Karloff y Bela Lugosi, además de algunas producciones de serie B

casa de muchas otras, pero en las profundidades de los cavernosos sótanos de esta casa, en una cámara labrada en la cruda roca de la montaña, está la extraña, apenas iluminada, misteriosamente secreta, Cueva del Murciélago, base oculta del primer justiciero de América: Batman".

La Segunda Guerra Mundial asola Europa y Estados Unidos. En DC Comics, Whitney Ellsworth, ante el miedo de que sus jóvenes autores comiencen a ser reclutados para ir al frente, busca nuevos artistas. Uno de ellos es Dick Sprang (1915-2000), a quien parece ser que contrató en 1941 pero cuyas obras no se ven hasta 1943. "Ningún trabajo mío fue publicado hasta dos años después de entrar a trabajar en DC", explica Sprang. "Whitney quería almacenar todo lo que pudiera en caso de que perdiera a sus dibujantes". Sprang ha estado dibujando prácticamente toda su vida. Cuando en 1936 se muda a Nueva York, pasa a trabajar en tiras del *Agente Secreto* o *El Llanero Solitario*. "Podía ver como los *pulps* estaban siendo apartados del negocio a causa de los cómics", declara.

Sprang comienza a ver el auge del mundo del cómic y decide que quiere entrar a trabajar en él. Se presenta en las oficinas de DC, ante Whitney Ellsworth. Le ofrece una página en plan tira dominical a todo color. A Ellsworth le gusta:

Voy a darte algo con lo que puedas hacer una prueba

Bueno, antes de hacerla, si hay alguna posibilidad de que trabaje para DC, me gustaría decirle esto: después de la guerra quiero irme de Manhattan e instalarme en el Oeste. ¿Podríamos seguir trabajando por correo?

Por supuesto... si superas la prueba.

Vale, ¿qué he de hacer?

Ahora voy a darte tres páginas del guión de una historia de Batman que ya se ha publicado. Quiero que te lleves estas tres páginas a casa, las dibujes y las entintes. No te preocupes por el rotulado, sigue nuestras indicaciones sobre cómo hacer los bocadillos y ya está. Las quiero en cuatro días.

Recreación de la portada del *Batman* 1 por Dick Sprang

Dick Sprang

Tres páginas completas en cuatro días. Sprang sale aterrorizado de la oficina, pero feliz. Cuatro días después, el dibujante está ante Ellsworth con las tres páginas acabadas. El editor las mira, coge el teléfono y llama a contabilidad para que extiendan un cheque a Sprang, pagándole la tarifa normal por página. Sprang no puede creer que cobre tanto:

–Dios mío, pero si este material ya ha sido publicado

Eso da igual, sólo quería ver qué podías hacer.

Bueno, consulté algunos ejemplares de Batman, aunque el número en el que sale esta historia no. Ni siquiera intenté buscarlo

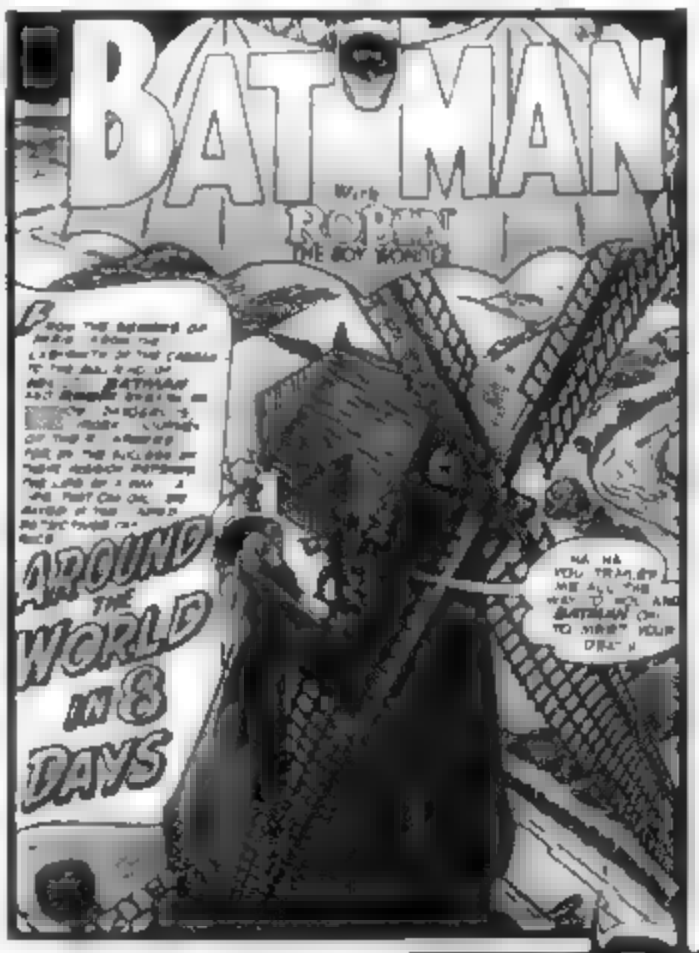
Eso resulta obvio porque el resultado no es el mismo, se nota que no has seguido el material publicado. Toma esta historia de trece páginas. La quiero de vuelta aquí dibujada y entintada en seis días

Quince días después, Sprang y Ellsworth vuelven a estar frente a frente, con trece páginas entre ellos. El editor repasa todas y cada una de las planchas en silencio. Llama al contable y paga a Sprang. El dibujante comenta:

Mire, Sr. Ellsworth, he estado dibujando como freelance en Nueva York durante unos cuatro años y en un trabajo de esta magnitud nunca he entregado algo donde el editor no quisiera ver algunos cambios.

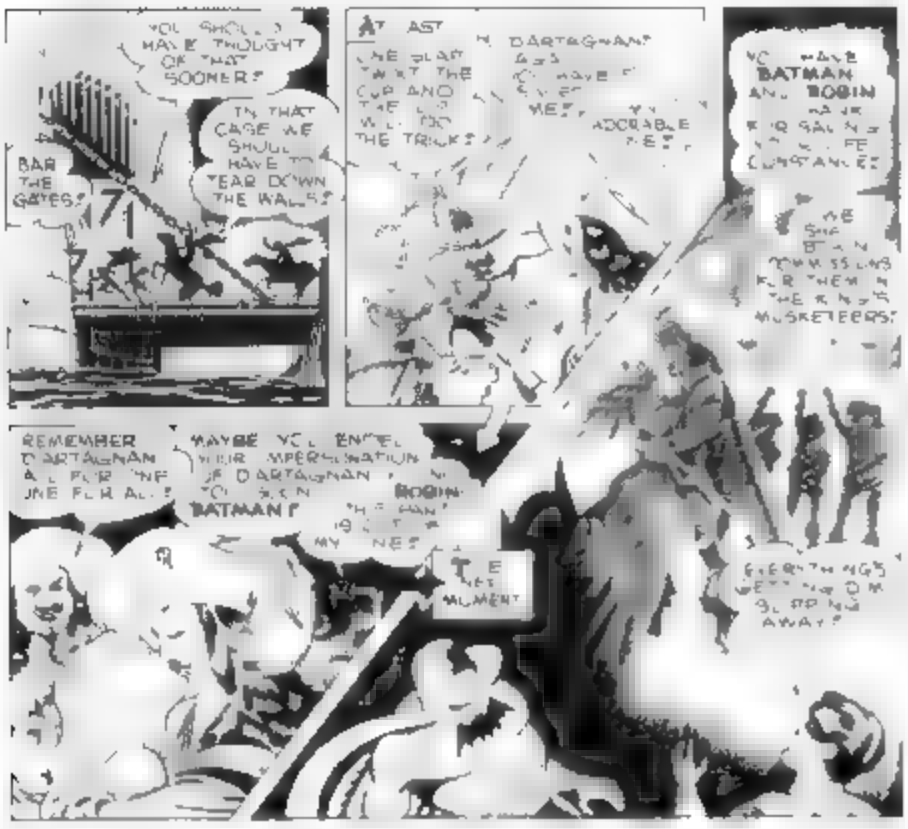
Página del *Detective* 248 que muestra el increíble detalle de los lápices de Sprang

Ya, así es como trabajan algunos de por aquí, pero así no es como yo trabajo. Aquí tenemos un estudio con artistas muy capaces que cobran un sueldo y si creemos que necesitamos hacer algún cambio en tu trabajo, un cambio menor, ellos lo harán. No te vamos a molestar por un cambio menor. Nos gusta la manera en que interpretas el guión. Y lo entregaste a tiempo. Con esas dos cosas aseguradas, puedes hacer Batman todo el tiempo que quieras



En sus primeras historias, Sprang está sujeto a imitar el estilo de Jerry Robinson, quien a su vez debe seguir el de Kane. No sucede así en la práctica, ya que todos brindan su estilo propio.

Durante este período DC contrata otros autores, como los guionistas Don Cameron, Alvin Schwartz (1916), Joe Greene y Joe Samachson (1906-1980). Todos ellos realizan historias en *Detective Comics*,



Una muestra del cuidado de Sprang con los lápices

Batman o *World's Finest*, pero en... todos continúa sobresaliendo b... Finger, considerado guionista titul... de Batman.

Además de mantener en la reta... guardia a Dick Sprang, DC trae... Jack Burnley, dibujante formado e... las caricaturas para periódicos y se... llevaba en la editorial desde fin... de los treinta, como parte del gru... de Joe Shuster para Superman. En términos creativos, comparte cré... tos junto a Gardner Fox en Starma... además de dibujar multitud de por... das de *All Star*, *Action Comics* o de... mismo Batman. Burnley, autor de... cubierta del especial de la Feria Mundial de 1940, es un dibuja... excelente y su trazo se nota allá por donde pasa, haciendo sub... el nivel de Kane.

Durante 1943, Mort Weisinger, el primer editor especific... de Batman, es llamado a filas y Jack Schiff (1909-1999), guionis... hasta el momento de series *pulp*, le sustituye como editor de to... las publicaciones de DC. Dos años después, Weisinger vuelve a... la guerra pero el cargo permanece en manos de Schiff, que además se convierte en el editor en jefe de todas las series del Hombre Murciélago. *Detective Comics*, *Batman* y *World's Finest*, labor que desempeñará durante mas de veinte años. "Pensaba que mi experiencia en los *pulps* podria ayudar si usábamos eso en los cómics", afirma. Su estilo de trabajo se caracteriza por pedir a los guionistas diferentes planteamientos de los argumentos para escoger una idea del montón y seguir adelante con ella. Luego pide una sinopsis y sólo entonces se procede a redactar el guión final. "Jack era un editor genial", recuerda Sprang. "El era capaz de resumir una frase densa de dieciocho palabras en una de diez y que rimara. Esto implicaba más espacio para el dibujante en el que poder jugar, algo que siempre es bienvenido". Esta libertad creativa es debida a que el guion les llega divido en páginas y viñetas, de manera que la tarea de decidir qué tamaño tendrán las páginas y la forma de las viñetas recae en los hombros del dibujante, así como qué hacer contar cada viñeta y como se relacionan entre ellas. Tal sistema lo denominan 'narrativa gráfica': el dibujante ha de demostrar que, además de dibujar bien, domina el arte de narrar, de contar una h...

Jack Burnley con su portada para el *World's Fair Comics* de 1940

toria coherente e interrelacionada mediante sus dibujos. "Había que decidir qué sería lo más dramático", explica Sprang. "La descripción más interesante a mostrar, que creara a la vez mayor suspense y una buena fluidez para que las páginas se fueran sucediendo". Sin darse cuenta, están haciendo evolucionar el medio a pasos agigantados.

Jack Schiff

¿Por qué Ellsworth se asegura de tener a autores en la retaguardia de las series de Batman, bien sean nuevos fichajes o autores de otras series DC? Porque tiene miedo. Miedo a los periódicos. DC Comics está viendo la posibilidad de expandir al personaje hacia las tiras de prensa, con lo que eso conllevar el equipo artístico de Bill Finger y Bob Kane corre el riesgo de abandonar los cómics y pasarse a la prensa.

Las tiras se adjudican a una agencia encargada de la supervisión y que luego las distribuye por diversos periódicos. A pesar de estar ya asociados a McClure Syndicate, agencia que organiza la tira de prensa de Superman desde 1939, Jack Schiff y Whitney Ellsworth se decantan por King Features, porque acapara más terreno que McClure y porque así evitan que una sola agencia tenga a ambos personajes. Para tantear a King Features, Ellsworth llama a Dick Sprang: "El editor ejecutivo Whitney Ellsworth me ofreció las tiras diarias y las rechacé. En aquellos primeros años hacía los lápices y me entintaba yo mismo, así que asumí que la tira también habría supuesto lápices y tintas. A Watt se le ocurrió la idea de que podría hacer la página dominical. De ese modo me envió a King Features para ver que clase de formato podrían ofrecernos. Fui allí y conocí a Leo McManus (manager de producción). A Leo le habían avisado de que iba a ir y me enseñó lo que podía ofrecerme. Era una especie de plantilla ridículamente oblonga. Era alta por un lado y horizontal por el otro:

Bob Kane dibujando las tiras diarias

—*No entiendo esto* —le digo. *–No veo cómo puedo utilizarlo*

—*Es lo único que tenemos* –me responde.

—*Bueno, lo único que puedo hacer es volver con mi editor, enseñarle esto y volveremos a ponernos en contacto contigo.*

Cuando Sprang vuelve a las oficinas de DC, la reacción de Ellsworth no difiere mucho de la del dibujante:

Tenías toda la razón, Dick; esto no es formato para nosotros

WHO ARE THEY?
THIS IS BRUCE WAYNE WHO POSES AS A SOCIETY PLAYBOY
I'M SO SORRY MRS. VANGILD BUT I'M REALLY TOO UPSET TO ATTEND THE DANCE TONIGHT! THE WEATHER YOU KNOW!
AND THIS IS HIS YOUNG WARD DICK GRAYSON
GOSH BRUCE ALMOST HAS EVEN ME FOOLED WITH THAT ACT OF HIS!
BATMAN!
AND ROBIN!

Tiras de 1943 dibujadas por Kane

Mira, Whit. Me pediste que fuera allí y hablara con King lo hice, pero no quiero tener nada que ver con las tiras diarias con la página dominical

De acuerdo. Nos gustaría que lo hicieras, pero no pi nada

Además de evitar el sobretrabajo, Sprang se niega a hacer tiras porque sueña con mudarse al Oeste tras la guerra y crear su propia agencia: "Creo que tomé la decisión apropiada. Probablemente perdí mucho dinero, pero gané un montón de independencia y libertad".

Una vez desestiman King Features, Jack Schiff decide ir por la otra para ver si publicarían su *Batman y Robin*, cosa que sucede. Schiff adjudica el trabajo de las tiras diarias al equipo de Finger y Kane ya que, en una excepción de la regla, la tira de Batman se gestiona en DC, cuando lo común es que la agencia se encargue de toda la supervisión. En este caso la tira sale completamente realizada desde la editorial y enviada a McClure para que la propaguen por los diarios. La cantidad de trabajo acumulado comienza a ser desbordante y Kane acaba por dejar las series de cómics para centrarse en exclusiva en la tira. Finger sigue con ambas cosas. Cuando decide hacer una página dominical, se la ofrece también a Kane pero éste la desestima: "No podía hacer las dos", confiesa el dibujante. "Me habría llevado demasiado tiempo. No puedes hacer dominicales y diarias: es imposible".

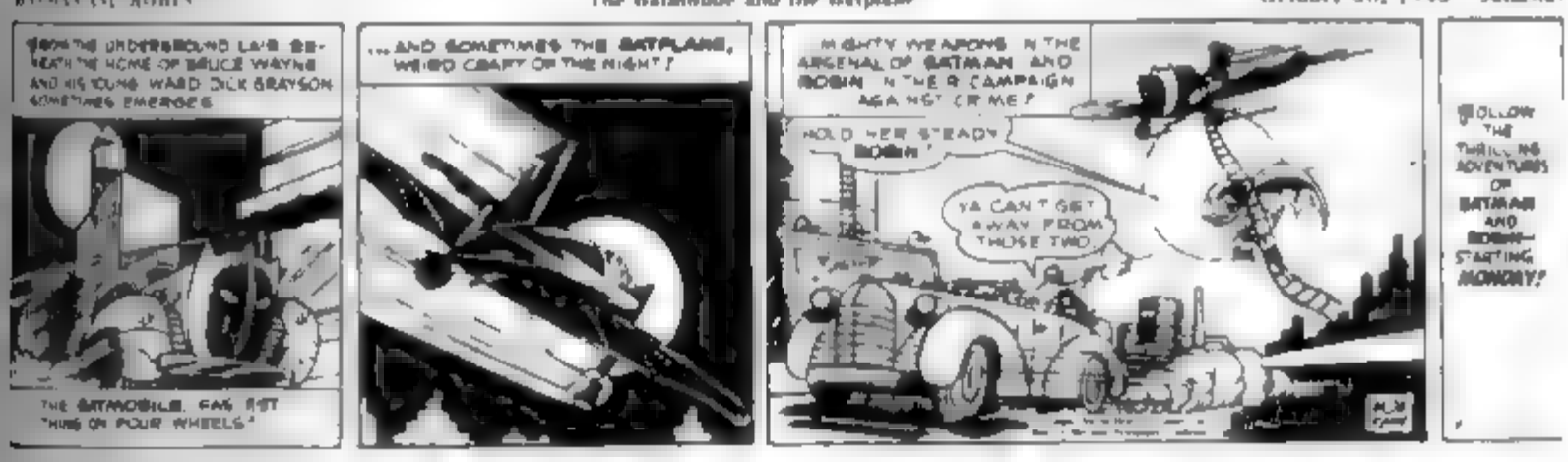
Anuncio de las tiras diarias de Batman

Es entonces cuando Schiff decide poner en marcha la búsqueda de un entintador para las tiras. El candidato que DC no quiere en absoluto es Jerry Robinson. "Dijeron que Bob quería empezar a dibujar la tira y supongo que no querían emplearnos a ambos para trabajar exclusivamente en ella", explica Robinson. "DC quería conservarnos a uno de nosotros y parece lógico que antes que ponernos a ambos en ello, yo les resultara mas valioso

haciendo los cómics. Si ambos nos marchábamos no habría continuidad"

Para algunos dibujantes era más atractivo hacer una tira", comenta Robinson "Pero a mí no me entusiasmaba. En ese momento, para mí, la tira de prensa no tenía el encanto o la fascinación que tendría mas adelante. Rechacé varias y seguí haciendo Batman porque creía que el cómic era más emocionante Quizás fuera la idea de hacer estrictamente Batman o tal vez fuera por la presión de los editores, pero continué con el cómic Viendo que Bob iba a ser absorbido por la tira, querían que yo participara más en el cómic, así que empecé a hacer más de mis propias historias para compensar el involucramiento de Bob en la tira Todavía estaba absorto por la iconografía del trabajo en cómic. Podía hacer muchas cosas, no estabas restringido por el tamaño como en la tira, y me resultaba atractivo hacer mis propias historias y portadas en Batman, completamente dibujadas y entintadas. Quería hacer mas de eso".

Tiras de 1943 dibujadas por Kane

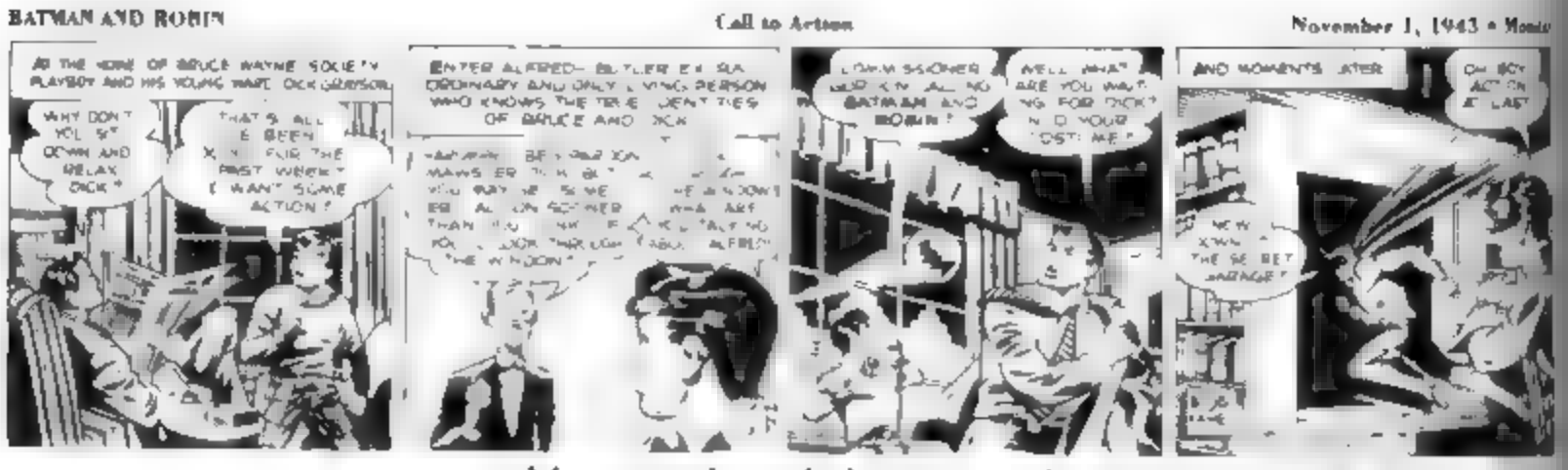

BATMAN BY BOBBY
The Batmobile and the Batplane
October 30, 1943 • Saturday
FROM THE UNDERGROUND LAIR BENEATH THE HOME OF BRUCE WAYNE AND HIS YOUNG WARD DICK GRAYSON SOMETIMES EMERGES
THE BATMOBILE, CAN SIT "RING ON FOUR WHEELS"
...AND SOMETIMES THE BATPLANE, WEIRD CRAFT OF THE NIGHT!
MIGHTY WEAPONS IN THE ARSENAL OF BATMAN AND ROBIN IN THE CAMPAIGN AGAINST CRIME!
HOLD HER STEADY ROBIN!
YA CAN'T GET AWAY FROM THOSE TWO
FOLLOW THE THRILLING ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN STARTING MONDAY!

Hay que recurrir a otro entintador que finalice el trabajo de Kane en la tira. Entonces aparece Charles Paris (1911-1994), quien hasta entonces entintaba al Vengador Escarlata. Paris describe el momento en el que le proponen el encargo: "Estaba trabajando en la redacción cuando decidieron meterse en los periódicos con *Batman y Robin*. Se lo ofrecieron en primer lugar a Jerry Robinson. Jerry y George Roussos trabajaban en redacción haciendo Batman. Yo ganaba cuarenta y cinco dólares a la semana. Me dijeron que Jerry lo había rechazado". Entonces Ellsworth se acerca a Paris y le dice:

¿Qué te parecería hacer Batman en los periódicos por ochenta y cinco dólares a la semana?

Si a Jerry le parece bien a mí me parece bien.

Paris, con la mayor educación del mundo y unos modales basados en el respeto por el compañero, se dirige a donde está Robinson y le dice:


BATMAN AND ROBIN
Call to Action
November 1, 1943 • Monte
AT THE HOME OF BRUCE WAYNE SOCIETY PLAYBOY AND HIS YOUNG WARD DICK GRAYSON
WHY DON'T YOU SIT DOWN AND RELAX DICK?
THAT'S ALL I'VE BEEN DOING FOR THE PAST WEEK! I WANT SOME ACTION!
ENTER ALFRED— BUTLER EXTRAORDINARY AND ONLY LIVING PERSON WHO KNOWS THE TRUE IDENTITIES OF BRUCE AND DICK
COMMISSIONER GORDON CALLS IN ALL NO BATMAN AND ROBIN!
WELL WHAT ARE YOU WAITING FOR DICK? IN YOUR POST! ME!
AND MOMENTS LATER
OH BOY ACTION AT LAST
NOW KNOW THE SECRET HIDEOUT!

Tiras de 1943 dibujadas por Kane

Mira, me han dicho que rechazaste esto ¿Te parece bien que lo haga yo?

—Sí, adelante. —le responde Robinson.

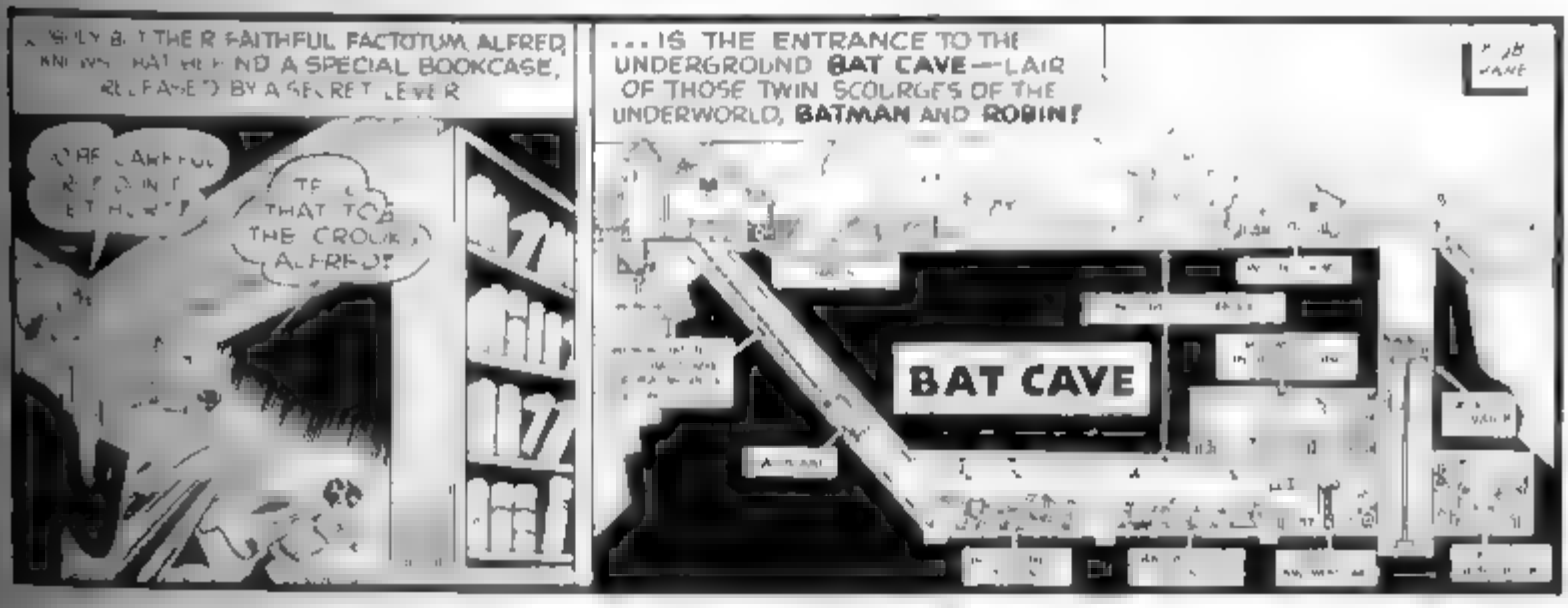
Paris no puede esconder su entusiasmo, el nuevo encargo le parece un cambio a mejor: "Doblé mi sueldo y salí de redacción para trabajar en casa. Esa era una de las ventajas de pasarse a la tira de prensa. Sólo seis diarias y la página dominical. No entintaba nada más. No quería decir en la oficina el chollo que era aquello. No podía entender que Dick Sprang lo hubiera rechazado cuando se lo ofrecieron por primera vez".

"Yo había entendido que tendría que entintar y dibujar a lápiz", explica Sprang. "El entintado sólo no se me ofreció. Lápices y tintas cada semana de las cincuenta y dos del año es un trabajo criminal, y las fechas de entrega en el cómic no eran tan exigentes como las de la tira. Además, yo tenía tendencia a cargar mi trabajo con montones de detalles y accesorios complicados y habría acabado añadiendo eso a la tira, especialmente a las dominicales. Sabiendo cuánto le gustaban a Whit semejantes exhibiciones, habría obligado a guionistas como Finger a que proporcionaran los vehículos adecuados para ellas, y yo me habría extenuado. Prefería mucho más el formato cómic; además, ganaba mucho más que ochenta y cinco dólares a la semana dibujando a Batman en los cómics".

Con las tiras de prensa, Charles Paris comienza una relación profesional de más de veintidós años entintando a Batman. Ningún otro entintador ha conseguido superar esta marca. En otro campo que no es el entintado, sólo tres autores superan esta cifra. Jack Schiff, Bill Finger y Bob Kane, cuya relación con Batman ha sido de veintitrés, veintinueve y treinta años, respectivamente.

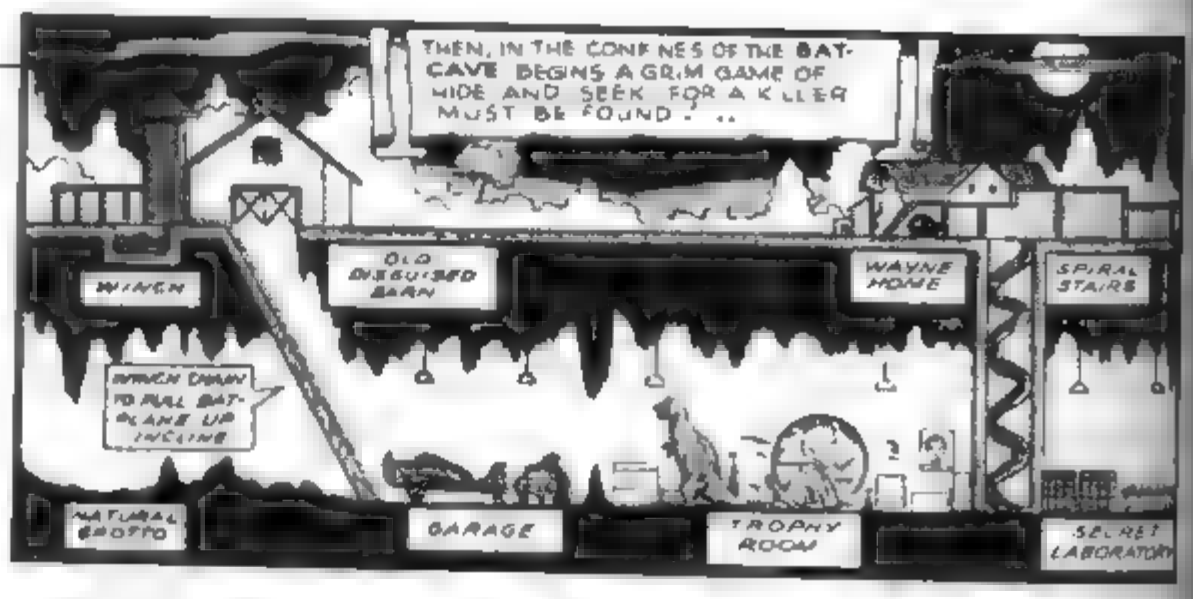
La tira de prensa comienza el 25 de octubre de 1943 por Bill Finger, Bob Kane y Charles Paris, con un trabajo de diez semanas de adelanto. Como ya ocurría años atrás, el padre de Kane es quien carga con el material y lo lleva a la redacción. Ahí el editor le echa un vistazo y se lo pasa a Paris para que lo entinte. Las

páginas que le llegan a Paris ya tienen todas las viñetas a lápiz y están perfectamente rotuladas por Ira Schnapp. Por regla general, y para mantener un canon visual del personaje, a todos los artistas se les indica que sigan el estilo del dibujante del momento y Paris no es una excepción. "Intentaba parecerme lo más posible a Jerry Robinson y George Roussos. Para mí, ellos eran profesionales. Yo solo era un novato y me sentía afortunado por estar allí. De vez en cuando veía algo del material en el que trabajaban y me quedaba asombrado. En lo que yo sí trabajaba mucho era en cuidar mis herramientas, asegurándome que eran buenas. Podía entrar en la tienda de dibujo y pedir pinceles de acuarela de marta roja Winsor & Newton nº 3. El dependiente sacaba una caja entera de ellos y yo escogía uno, lo humedecía y lo miraba a trasluz. Si no se ponía recto un solo pelo era inútil. Mi vida dependía de ese pincel".



Ampliación de una tira donde se ve con más detalle la Batcueva como tal

Bill Finger, con su fama de entregar tarde sus guiones debido a su afán documentista y de preparación, se ve incapaz de aguantar las fechas de entrega de la prensa y pasa el trabajo a otros guionistas, como Don Cameron, Alvin Schwartz o el propio Jack Schiff. Después de un tiempo, Finger acaba volviendo a los cómics. "Nos enterraría a todos antes que entregar a tiempo", comenta Schwartz sobre su colega. "Bill se había tanto recopilando material y juntando las piezas que el problema de sentarse a trabajar era difícil para él. Estaba muy preocupado con el proceso creativo. Supongo que Bill habría entregado a tiempo su material si hubiéramos tenido ordenadores en aquellos días. Era maravilloso con los argumentos; preparé muchas historias con él. Cuando teníamos problemas, Bill y yo solíamos llamarnos y quedar. Trabajábamos en su historia y después en la mía. Recuerdo que en una ocasión estábamos preparando un argumento en Washington Square Park. Estábamos hablando en voz alta cuando me di cuenta que un enjambre de niños se nos había echado encima. Creo que estábamos hablando de Batman y Superman".


THEN, IN THE CONFINES OF THE BAT-CAVE BEGINS A GRIM GAME OF HIDE AND SEEK FOR A KILLER MUST BE FOUND . . .
OLD DISGUISED BARN
WAYNE HOME
SPIRAL STAIRS
NATURAL GROTTO
GARAGE
TROPHY ROOM
SECRET LABORATORY

Otro diseño de la Batcueva, esta vez en el cómic, siguiendo los modelos de *Popular Science*

Según Schwartz, Finger descubre un incentivo para mantenerse en forma y no fallar: "Sopa de pollo. Cuando descubrió que tenía problemas de corazón tuvo que andarse con mucho cuidado. Tuvo que dejar el café y todo eso. De todas formas, Bill se cuidaba. No era tan disipado como algunos de nosotros".

Paris, al observar a sus compañeros, encuentra algo único en todos: "Creo que éramos principalmente solitarios. Tenías que serlo para trabajar de esa manera. Si trabajas por tu cuenta, en tu casa, es fácil levantarse y poner la radio o la tele o ir a la nevera. Podías haraganear muy fácilmente si no te imponías un montón de autodisciplina. Creo que todos eran capaces de imponerse esa disciplina a sí mismos. Tenían que hacerlo o de otra manera no habrían conseguido nada. Pagar las facturas era un gran incentivo. Probablemente ahora tengo más respeto y admiración por esos tipos que cuando estaba entre ellos. Era mucho mas joven, mas ambicioso y tenía otros objetivos en mente. Tenía muchas cosas en marcha y mucha más energía. Ahora no podría trabajar hasta la una o las dos de la mañana".

Los personajes y elementos clásicos de Batman van tomando forma

En la tira de prensa se adopta el concepto de la 'Cueva del Murciélago' que apareció en el serial y se vuelve a moldear, dando lugar a La Batcueva propiamente dicha, con todos los hangares disponibles para el Batmóvil, el Batplano, y demás. La primera aparición de la Batcueva en papel impreso se produce en la tira del 29 de octubre de 1943, con un plano lateral mostrando todo lo que contiene. Finger basa la cueva en una imagen del *Popular Science*: "Había un numero con un dibujo en corte lateral de unos hanga-

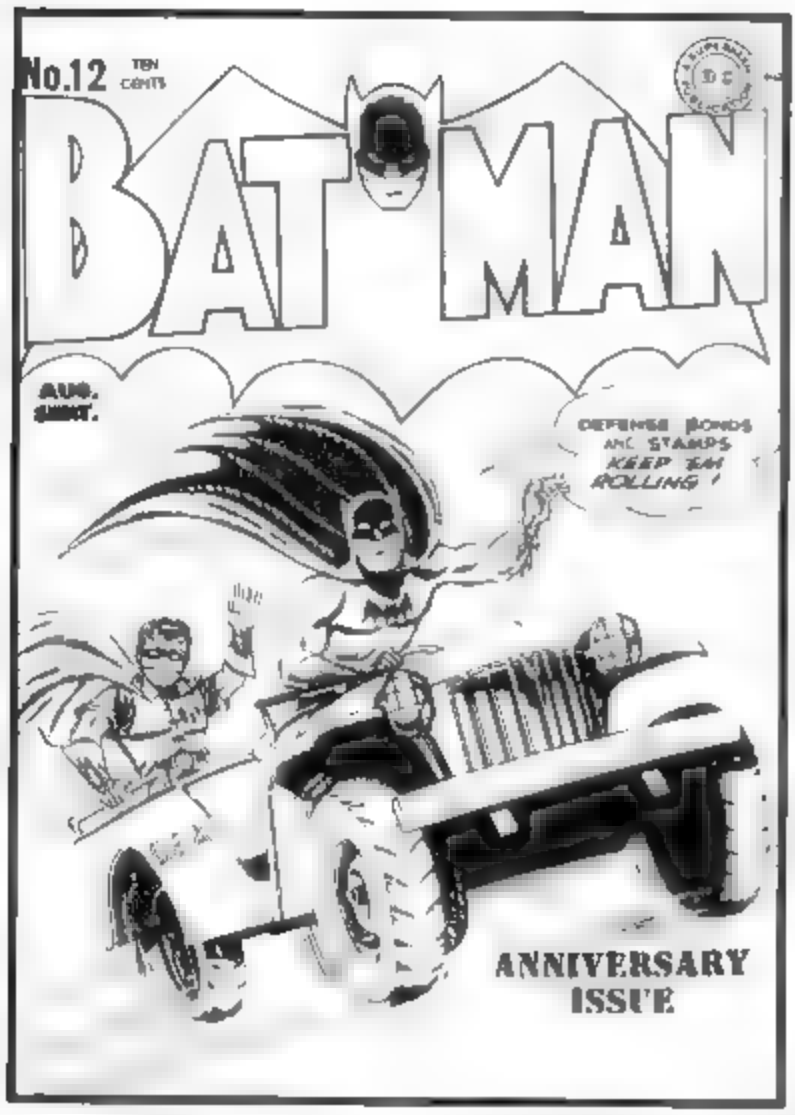
res subterraneos explicando cómo se podían sacar los aviones usando tornos. Lo recorté y dije: 'Dios mío, esto es genial' Le di el dibujo a Bob. Lo copió punto por punto, añadiendo las estalactitas y estalagmitas para darle un toque misterioso".

Las tiras de prensa de Batman no gozan del mismo éxito que las de Superman, seguramente debido a que no muestran a los héroes en acción en muchas escenas, lo que provoca que haya muchos días seguidos sin ver a Batman y a Robin, sino a Bruce Wayne y Dick Grayson. El tono de las historias intenta carecer de ese aligeramiento de los cómics. Aún así no se puede evitar el encontrar varios chistes entre ambos héroes mientras dan la paliza al villano de turno, aunque el cáliz de las tramas sea más maduro, con asesinatos, móviles de venganza, celos, envidia o ambición, aprovechando que se publica fuera de DC para ignorar el código interno de censura. Los dibujos de Kane, gracias al entintado de Paris, alcanzan un aspecto que nunca han tenido en los cómics, mucho mejor conseguidos dado que han pasado varios años y Kane ha ido mejorando su trazo, con cierta rigidez, aunque su narrativa sea más fluida.

La tira respeta mucho más toda la mitología que envuelve al personaje, alejándose del serial. Aparece el Comisario Gordon, el Joker, la Batseñal, el Batmóvil y hasta Linda Page poco antes de abandonar al millonario en los cómics. Lo único que se mantiene de dicho serial es la Batcueva y Alfred. Éste último tiene que cambiar, ya que en el cómic es torpe y obeso mientras que en el serial y en la tira se le representa delgado y refinado. En el *Detective Comics* 83 (enero de 1944), el mayordomo se va de vacaciones y regresa con su nueva condición física que se mantiene hasta hoy. Alfred incluso protagoniza sus propias aventuras, en historias de complemento publicadas a partir del *Batman* 22 (abril-mayo de 1944).

Las aventuras de Alfred

La impronta de Finger se deja ver en la segunda historia de las tiras, que abarca desde enero a marzo de 1944. Durante una persecución entre Batman, Robin y el malo en cuestión, éste les arroja un bidón gigante que se encuentra en una azotea. Los grandes objetos con proporciones desmesuradas de Finger están destinados a convertirse en un clásico a la hora de hacer referencia al Batman de los años cuarenta y cincuenta.



Portada del *Batman* 12, cómic utilizado como panfleto propagandístico de la guerra

Julio de 1944. Un contratiempo va a desbaratar el plan establecido. "Mi padre murió y no dibujé durante dos meses", declara Kane. "No dibujé cómics o tiras de prensa porque estaba muy afectado. Creo que fue el día diecinueve porque mi madre fue muy supersticiosa con el diecinueve desde entonces". DC asigna a Jack Burnley como sustituto: "Cuando querían que hiciera una sustitución, lo único que hacían era llamarme y pasarme el guión, daba igual que fuera en medio de una historia; yo estaba allí para hacer lo que me encargaran". Burnley sólo se preocupa de cumplir con su trabajo, le da igual si ha de seguir un estilo u otro; hace caso de lo que el editor le ordena, ya que en ningún momento ha mostrado amor por el medio. Trabaja en la industria para ganar un dinero extra, pero si se dedicara en cuerpo y alma conseguiría evolucionar de una manera abismal, ya que su talento es increíble. Burnley dibuja unas figuras ligeras, decorados limpios pero a la vez detallados, una narrativa gráfica impecable sumada a una expresividad corporal y facial excelente, sobre todo merece mención aparte su trabajo en la tira de prensa "El Misterio de Karen Drew" (del 30 de abril al 7 de julio de 1945). Sin que aparezca ni una sola vez Bruce Wayne vestido como Batman, consigue enganchar al lector gracias a un excelente guion de Jack Schiff, repleto de misterio e incertidumbre.

Los editores ven en Jack Burnley al perfecto dibujante de relleno para casos de emergencia. "Deliberadamente, emulé a Kane en parte del trabajo de cómics que dibujé porque quería mantener el material primitivo de *Batman*", explica él. "Tuve un poco de libertad más tarde en las páginas dominicales, pero intenté utilizar el material básico. Hay un cierto número de escenas que son esencialmente repeticiones ¡Pero no hay ningún calco! ¡Nada de calcos! Cuando empiezas a imitar una serie no te sientas y la dibujas. Tienes que tener el trabajo del artista original. Te dan las páginas y quieren que te mantengas bastante fiel a ellas. Así que repites un buen número de las poses y las figuras generales y las actitudes y expresiones. Al principio tienes que copiar hasta cierto punto. Después puedes apartarte de ello y hacerlo a tu manera" En todo lo que cuenta el dibujante está en lo cierto. Los editores marcan a sus autores para que sigan el canon estipulado por el

dibujante original, con tal de mantener una misma línea en la concepción gráfica del personaje. Algunos obvian esta sugerencia, como Jerry Robinson: "Su material era tan distinto del de Kane como lo son el día y la noche; cualquier niño notaba la diferencia", confirma Burnley. "No creo que eso les hiciera muy felices en su momento. Más adelante ya da lo mismo; todos varían y el artista individual podía expresarse de la manera que prefiriese. Pero en ese momento, querían una cierta uniformidad. Y particularmente, cuando llegabas a una colección, no ibas a empezar haciendo a Batman y Robin totalmente diferentes de los originales. Quien copiaba las poses típicas de Kane debía mantenerse fiel a ellas y luego diferenciarse un poco. Si pones una secuencia de Sprang, Kane o quien fuese, encontrarías figuras recurrentes casi idénticas. Los dibujantes se acostumbraban a dibujar en cierto estilo y se ajustaban a ello hasta cierto punto. Hay variaciones en el ángulo y el montaje y demas, pero si quieres buscar figuras similares, las encontrarás".

Otro ejemplo de la propaganda bélica

El sabor de la Guerra Mundial sigue presente en el ambiente y los cómics no son una excepción. En diversas series se hace referencia directa a ella, poniendo a Batman y Robin en un jeep en vez de en el característico Batmóvil durante la historia del *Batman* 12 (agosto-septiembre de 1942), o mediante la venta de bonos de guerra en el *World's Finest* 8 (invierno de 1942), así como en algunas referencias a lo largo de las tiras de prensa.

En aquellos días, la vida no era sencilla para los autores: "Viví en la planta alta de mi edificio de apartamentos durante la guerra", explica Paris. "Tenía una calefacción de vapor alimentada por un horno de carbón. Todo era difícil de conseguir por entonces, incluyendo el carbón. Siempre llevaba una sierra de arco en el maletero de mi coche, así que si paseando por el campo me encontraba por casualidad con algo aprovechable le echaba la cuerda, lo hacía pedazos y me lo llevaba a casa, porque tenía chimenea en el estudio. Encendíamos un fuego y nos sentábamos delante, calentando un par de barreños de agua en la estufa para bañarnos. En invierno hacía mucho frío en Nueva York y mi estudio se quedaba tan congelado que no podía trabajar. Me sentaba allí con un abrigo, una bufanda y unos guantes a los que les había cortado las puntas de los dedos para intentar dibujar. ¡Se podía ver el aliento! Tenía tanto frío que llamé a Jack Schiff y le dije. '¿Tienes una mesa en la que pueda

El universo de Batman visto a traves de Sprang

trabajar por allí?". En la redaccion hacía más calor. No me quedaba por la noche entintando con ese frío. Iba a la redacción todos los días por culpa del frío. Solía quitarle la válvula a los radiadores para intentar que hiciera más calor. Una vez me fui de viaje y mi esposa, que trabajaba en American Airlines durante el día, se llevó la válvula por la mañana y se olvidó de ella. Durante todo el día el vapor estuvo saliendo por la válvula abierta y todas mis pinturas, que por entonces hacía en lienzos, se quedaron hechas polvo por culpa del vapor. Algunas las pude recuperar, pero otras quedaron destruidas".

Cuando Kane pasa a las tiras de prensa, Sprang tiene el camino despejado para publicar en los cómics. Sus primeros dibujos ven la luz en el *Batman* 19 (octubre-noviembre de 1943). Al ver el resultado, Ellsworth llama a Sprang y le dice. "Haz lo que quieras con Batman. Simplemente, hazlo a tu manera".

"Bueno, eso lo interprete de varias formas", confiesa Sprang. "Decidí que la figura esencial debería mantenerse tal y como era pero que espesaría un poco su cintura. Le hice algo más atletico y fluido que Kane, aunque Robinson le hacía ya muy fluido pero no de una manera que a mí me gustara. Y eso fue todo. No cam-

de nada mas Acorté un poquito sus orejas y ese tipo de cosas". Observando el trabajo de Kane y el de Sprang, las diferencias son muy claras. Sprang domina mejor la narrativa y aporta mas fluidez al desarrollo de las aventuras de Batman y Robin, deshaciéndose de la rigidez característica de los dibujos de Kane: "Desde el principio, incorporé parte de mi sentido del diseño gráfico dentro de la narrativa acción, ángulos de cámara, varios puntos de vista , cosas que no veía demasiado en el trabajo del Sr. Kane Según paso el tiempo, este asunto empezó a preocuparme un poco y fui a ver a Whitney Ellsworth, el editor con el que trabajaba casi exclusivamente en los primeros tiempos; un hombre espléndido y auténtica fuerza motora que hacía que DC se moviera"

Mira, estoy alejándome del estilo original dice Sprang. *Estoy usando técnicas cinematográficas, ángulos de cámara y esas cosas ¿Qué opinas? ¿Me estoy alejando demasiado?*

¡Santo cielo no! exclama Ellsworth *Adelante, hazlo como tú lo veas*

"Y así lo hice Había observado con gran atención las películas y con diecisiete años había pintado un montón de carteles de cine en mi pueblo (en aquellos días usaban carteles pintados y así conseguí pases gratis para ver un montón de películas) Absorbí esas técnicas cinematográficas e intenté aplicarlas en mi trabajo gráfico. Por supuesto, eso ya lo habíamos hecho antes, empezando con Milton Caniff[10] mover la cámara, usar técnicas cinematográficas, usar la secuencia congelada ; los cineastas llaman el ápice de la acción a la imagen inmóvil. Así que seguí haciéndolo". Whitney llama un día a Sprang después de ver más muestras de los cambios que está haciendo y le dice: "Haz lo que te dé la gana. Olvídate de cómo es Batman exactamente. Si quieres cambiarlo un poco a él y a Robin, adelante".

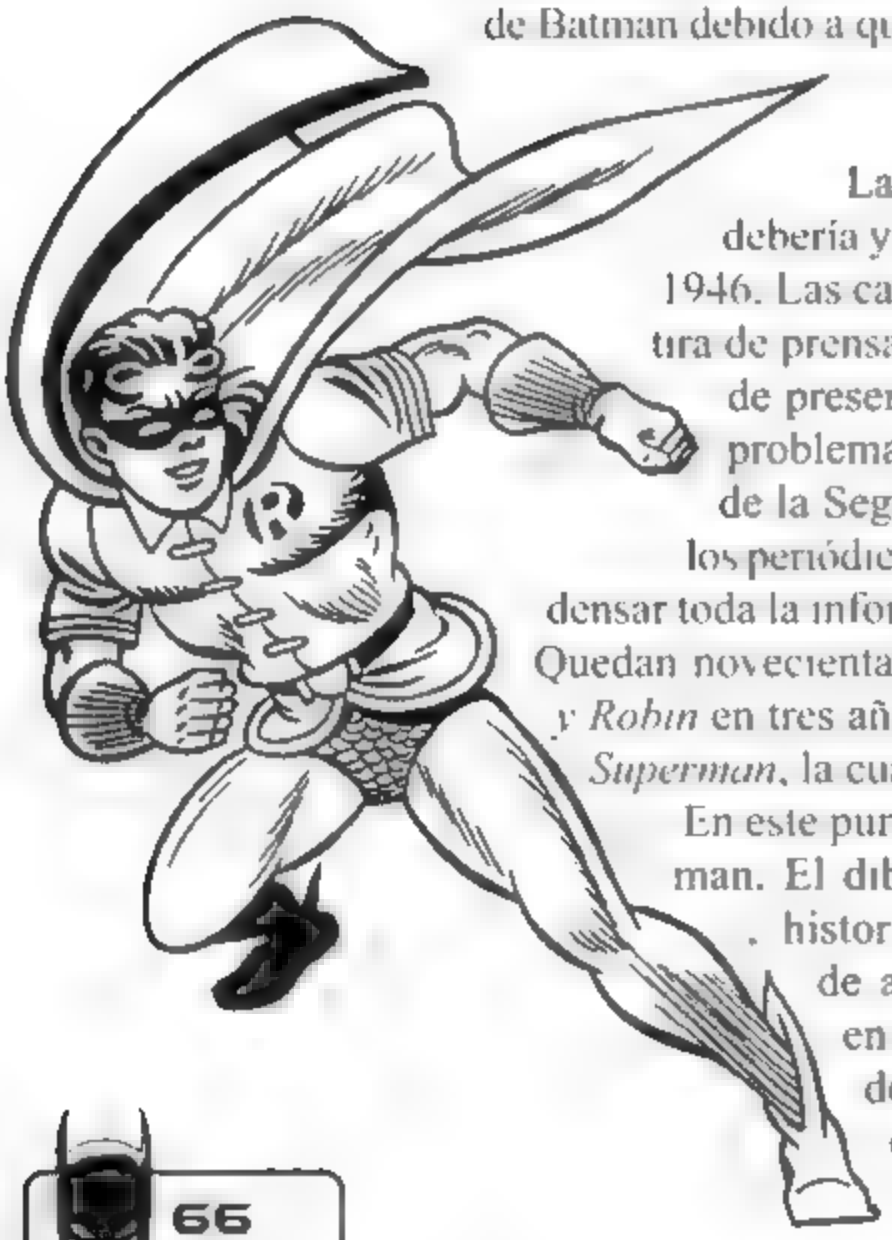
Después de esta sincera declaración, Sprang recuerda: "Estuve pensando un poco y decidí no cambiarlo porque el personaje, tal y como fue creado por Kane y desarrollado por varios de los que trabajamos en la serie, debía conservarse. Era un personaje ya establecido de modo

Ilustraciones de Sprang para un recopilatorio de las tiras dominicales

[10] Milton Caniff (1907–1988), guionista y dibujante norteamericano apodado como "El Rembrandt de las tiras de cómic" creó entre otras obras, la mundialmente reconocida *Terry y los piratas*. Siempre basaba su técnica en oposiciones binarias de blanco y negro, sombras y luces, etc. Influyó a grandes autores del medio como Jordi Bernet o Hugo Pratt

que ¿por qué no mantenerlo tal cual?. Me lancé del todo con mi ideas de composición de página, del flujo y el ritmo de las viñe secuenciales. Creo que la limpieza de mi estilo de dibujo es especie de instinto natural. Y le gustó".

Sprang supone un golpe de aire fresco para Batman, un torrente creatividad absoluto que consigue empujar al personaje mas allá lo que había llegado hasta ese momento. Él, junto al enorme t de Bill Finger, consigue insuflar vida a Batman durante la siguie década: "Creo que nunca llegué a conocer en persona a Bill Fin pero era mi guionista favorito. Era el mejor. Fue el gran guionista los primeros tiempos del cómic. Yo disfrutaba enormemente con sus guiones. Al contrario que muchos de sus colegas, tenía un sentido la visualización fantásticamente desarrollado y escribía sus histor para que pudieran ser ilustradas. Era un genio". Al principio de colaboración, Batman retoma las tareas de detective en los comic tal como hace en la tira de prensa: "En mi época, Batman usaba cerebro más que su fuerza", recuerda Sprang. "Era realmente un detective. En la Batcueva tenía un laboratorio criminal donde podía hacer pruebas para resolver un supuesto crimen, y aunque era muy atlético y podía pelear físicamente, era vulnerable, a diferencia Superman. Creo que el lector reaccionaba con aquellas aventuras de Batman debido a que eran una buena historia corta".



La tira de prensa no funciona todo lo bien que debería y finalmente se cancela el 2 de noviembre de 1946. Las causas pueden ser varias. Por un lado, es una tira de prensa superheroica en la que apenas hacen acto de presencia los héroes disfrazados como tal. Otro problema creciente es el de la falta de papel a causa de la Segunda Guerra Mundial, lo que provoca que los periódicos vayan algo necesitados y tengan que condensar toda la información en un número limitado de páginas. Quedan novecientas cuarenta y ocho tiras diarias de *Batman y Robin* en tres años, algo nimio si se compara con la tira de *Superman*, la cual aguanta desde 1939 hasta 1966.

En este punto, Jerry Robinson decide abandonar Batman. El dibujante cree que ya ha tenido suficientes historias del Señor de la Noche y quiere cambiar de aires. Durante los años cincuenta trabaja en diversas series de cómic hasta que deja definitivamente el mundillo y se dedica a la caricatura política. Siempre será recordado

Dibujo de Sprang en el que se aprecia su maestría en el grado de detalle en todos los rincones de la cueva

en la mitología de Batman por haber creado, o ayudado a crear según Kane, a Robin y al Joker, dos de los personajes más emblemáticos de la leyenda.

Debido al cierre de la tira, el entintador Charles Paris pasa a trabajar en las series de cómic junto a Dick Sprang, en un tándem artístico destinado al éxito y que se convierte en el equipo gráfico principal de las historias de Batman. "Charlie era un entintador soberbio", recuerda Sprang. "Hace poco leí la transcripción de una mesa redonda en un Salón del Cómic de Chicago celebrado a principios de los ochenta. A varios artistas se les preguntó su opinión sobre lo que les ocurría a sus lápices cuando eran entintados por otros. Todos tuvieron una respuesta negativa. A mí eso nunca me pasó. Yo usaba el trazo energético, la línea fluida y la línea fina. Mis primeros lápices eran muy cerrados. Por ejemplo, en el muslo de Batman, desde la rodilla hasta la cadera, variaba el ancho de la línea. Con esa clase de línea se le da cierta redondez al muslo y a la pierna. Yo hacía los lápices así porque en esos momentos no sabía quién iba a entintarlos, y quería que se conservara esa línea energética y fluida. Charlie la conservaba de una manera maravillosa. Después de ver publicados algunos trabajos y saber que era Paris quien los hacía, ya no tuve necesidad de hacer los lápices al estilo que los había estado haciendo. Sólo tenía que darle el contorno y Charlie, con su enorme talento, lo entintaba estupendamente. Fue un soberbio artesano y sigue siéndolo. Ya no entinta, pero por lo que a mí respecta es uno de los grandes de la industria. Quedé

extremadamente satisfecho de todos sus entintados, así que estoy de acuerdo con los que hablaron en Chicago".

Junio de 1947. Finger y Kane van a satisfacer una necesidad que Batman ha tenido desde que nació. En el *Batman* 47 se desvela que un tal Joe Chill fue el criminal que dio vida al Señor de la Noche. En el curso de un caso rutinario, Batman observa la foto de Chill y reconoce en él al culpable de la muerte de sus padres. Finger retira en esta historia a Robin, aludiendo que es un caso solo para Batman. Éste visita a Chill, le descubre su identidad y le hace saber que se convirtió en Batman por su culpa y que pagará por el. El asesino comienza a correr y alerta a sus compinches:

Escuchad, necesito ayuda urgente. ¡Hace años me cargué a un tipo y ahora su hijo me persigue! ¡Es Batman, me ha dicho!

¿Mataste al padre de Batman? ¡Bromeas! le preguntan los matones

¡Es cierto! ¡Se convirtió en Batman porque maté a su padre!

Los matones, que mucho cerebro no tienen, matan a tiros a Chill porque lo consideran el culpable de la existencia del justiciero. Éste aparece y los detiene a todos. El Señor de la Noche se acerca al cuerpo de Chill para comprobar que no ha muerto:

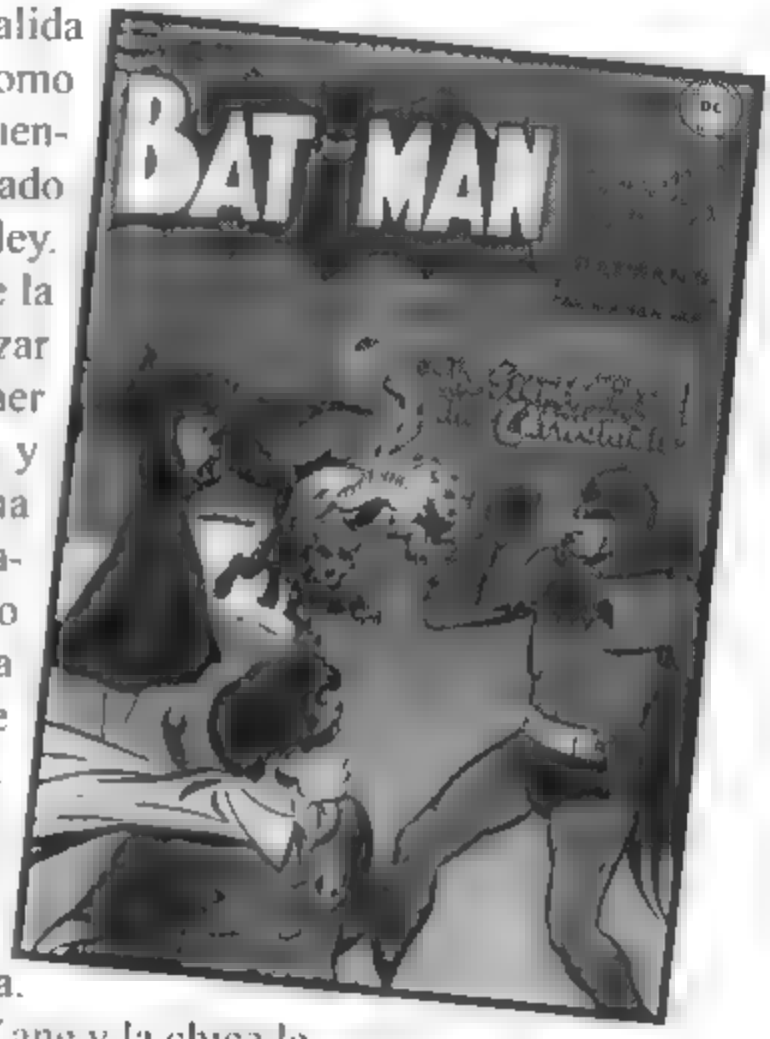
¿Aún vives, Chill?

No por mucho tiempo... es gracioso... esos me han disparado porque te hice ser Batman... sí, creo que al fin me has... cazado... ¡Aaaagh!

Por fin se descubre ante Joe Chill

El asesino de los padres de Bruce Wayne muere en brazos de Batman y el caso se da por cerrado. Los autores podrían haber dado un giro definitivo al personaje pero, debido al éxito que vive en ese momento, esa opción se torna poco menos que imposible. DC Comics, cada vez más conservadora, pretende dejar a sus personajes lo más intocables posibles por miedo a que todos sus lectores, aquellos que la han convertido en la todopoderosa editorial del momento, abandonen las series ante cualquier alteración del status quo. 'Si no está roto, no lo arregles'. El problema con ello es que los personajes no pueden evolucionar, con lo que Batman prosigue con su guerra contra el crimen

Agosto de 1947. Jack Burnley anuncia su salida de asser es de Batman para volver a la prensa, como se predecía con antelación. Jack Schiff se encuentra con que dos de sus dibujantes han abandonado en apenas un año: Jerry Robinson y Jack Burnley. Quien permanece es Kane, que tras el cierre de la tira de prensa ha vuelto a los cómics. Para reforzar la franquicia, el editor contrata a Win Mortimer (1919-1998) que ayudará a Kane en *Batman* y *World's Finest*. Kane, por su parte, aprovecha cualquier situación para reclutar a cualquier dibujante desesperado que le haga el trabajo. Cuando se encuentra en Miami con su novia conoce a un tipo que intenta ligar con ella. Es Lew Sayre Schwartz (1926) y acaba de llegar de la Marina. El recuerdo de Schwartz es vívido: "Es curioso que persiguiera a su chica, pero al encontrármelo tuve claras dos cosas: primera, no sabía quién era y, segunda, me pareció un arrogante hijo de puta. Después de dos semanas descubrí que era Bob Kane y la chica le mencionó que yo también dibujaba. Bob me dijo que tomáramos algo y mirásemos muestras de mi trabajo". Al acabar de observar el álbum de dibujos, Kane le dice: "¿Te interesaría trabajar para mí?" Schwartz, seguidor de Batman desde siempre, le dice que sí. Kane le contesta: "Te llamaré en septiembre". Y ese mismo mes, Kane le hace mudarse a Nueva York para unirse al equipo.

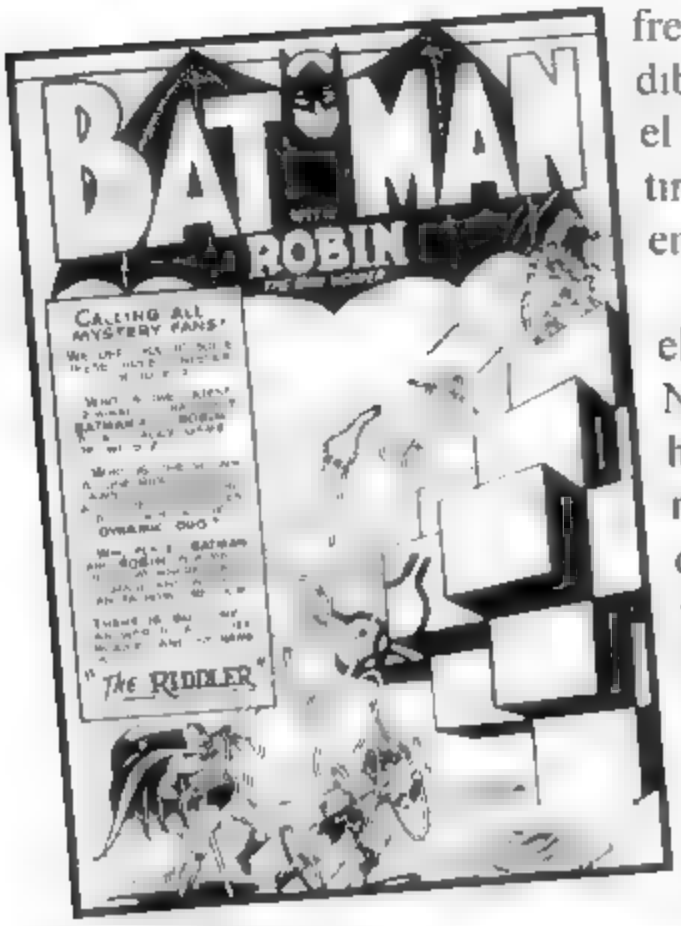


Portada hecha por Lew Sayre Schwartz

Al llegar a Nueva York, Schwartz no puede esconder su asombro ante el éxito y la apariencia de seguridad de Kane: "Se convirtió en una celebridad de la noche a la mañana con Batman. Cuando lo conocí en Florida en 1946 ya ganaba cincuenta mil dólares al año y eso en 1946 era mucho. A mí me pagaba cien dólares la página. Recuerdo que tenía la cabeza de Batman cortada en el caballete de su estudio. Lo miré y pensé para mí mismo: 'Este tipo es muy arrogante', aunque, en muchos aspectos, podía permitirse ser orgulloso".

Schwartz, al igual que todos los 'negros' de Kane, siempre trabajan fuera de DC, una distancia que el propio Kane siempre intenta mantener. "Trabaje para Bob durante seis o siete años", recuerda Schwartz. "Durante todo ese tiempo, Mort Weisinger intentó desesperadamente saber quién demonios estaba haciendo el trabajo de Bob".

En *Detective Comics* el apartado gráfico esta resuelto gracias a Sprang y Parts, aunque estas alineaciones sufren cambios y con

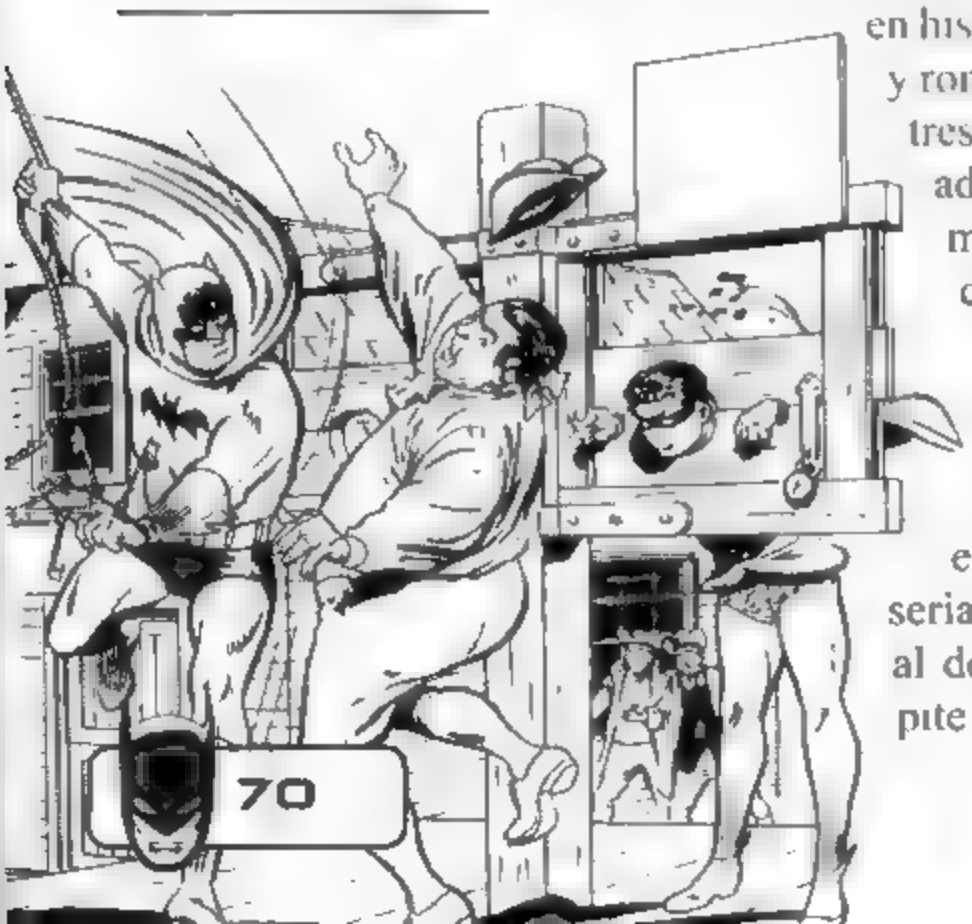


Primera página del *Detective* 140 y viñetas del mismo donde Nigma se revela como el Acertijo

frecuencia es posible ver a Mortimer o a Schwar dibujando algún *Detective*. En los guiones permane el mismo equipo, con los antiguos encargados de tiras ayudando a Finger a sacar adelante las fecha entrega.

De esta nueva colaboración nace un nuevo villa el Acertijo (*Detective* 140, octubre de 1948). Edw. Nigma se presenta como una mente criminal de las q hacen historia, capaz de resolver cualquier miste rompecabezas o enigma. Decide por voluntad prop que será un criminal, acompañado de una vestime verde repleta de interrogantes. Bill Finger mues una típica secuencia entre Batman y el villano de t no en la que primero el héroe pierde, luego encue la solución y finalmente le vence. El Acertijo apare de nuevo dos meses después, para no volver a s usado hasta transcurrido mucho tiempo.

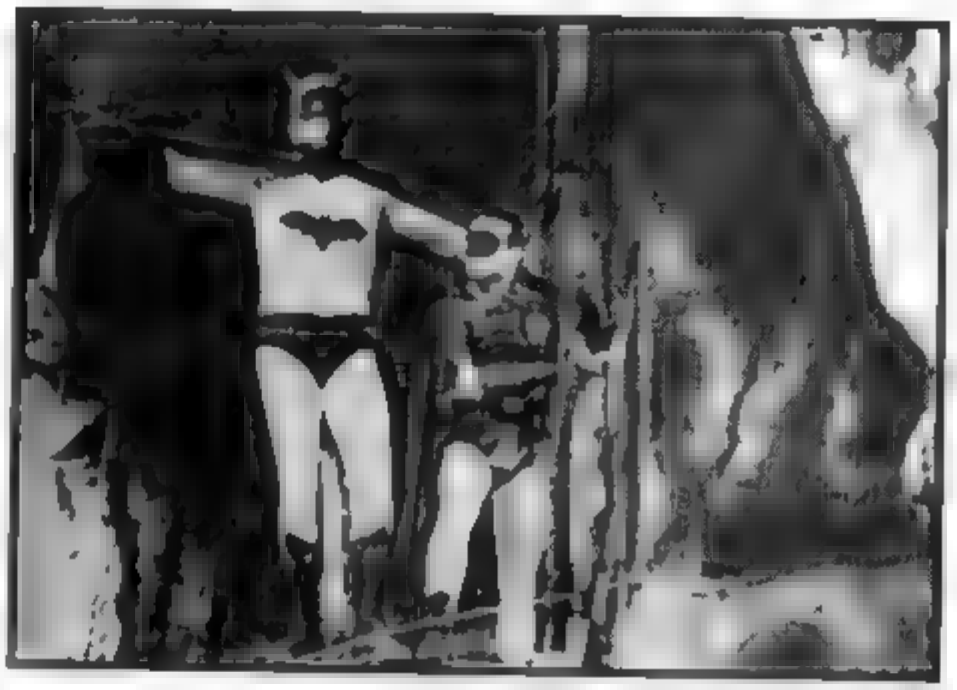
Portada del *Batman* 79 hecha por Win Mortimer



La Segunda Guerra Mundial provoca un ascenso en las ve de cómics de superhéroes. La demanda de historias en las q los americanos venceen a los malvados nazis y japoneses está a orden del dia. El Capitán Marvel, por ejemplo, alcanza cifras catorce millones de copias. Sin embargo, en los años posteriores la guerra, los cómics comienzan a vivir un declive importante. La mayoria de personajes ven sus series canceladas: Starman, Flas Green Lantern y compañia perecen en el intento por continuar en el mercado. William C. Gaines funda entonces la editorial des nada a ser la cabeza visible de la industria. EC Comics, basad en historias de terror, asesinatos, ciencia-fic y romances. Los superhéroes han muerto. S tres son capaces de apartar los cascotes y sal adelante, siendo publicados ininterrumpida mente. Se trata del triunvirato por excelencia de DC Comics: Batman, Superman y Wonder Woman.

Un elemento muy importante para q Batman siga en activo se encuentra en el cine, con una nueva adaptación filmi estrenada en 1949. Se trata de un nuev serial con un equipo completamente distin al del primero, a pesar de que Columbia re pite como estudio de producción. Este ser

responde a varias denominaciones: *Batman y Robin*, *Las nuevas aventuras de Batman y Robin* o *El regreso de Batman*, aunque el segundo título es el más reconocido. Dirige Spencer Gordon Bennet, mientras que los actores que dan vida a Batman y Robin son Robert Lowery y John Duncan, respectivamente. Ambos recuerdan a los mismos que pusieron rostro a los héroes en 1943, con un Batman que llena en exceso sus mallas. Durante una fiesta, Bob Kane se encuentra con Lowery, quien le increpa. "Por culpa tuya y de tu creación del demonio mi carrera se ha ido a pique". Según Kane: "El serial había tenido tanto éxito que él estaba encasillado como Batman, de tal manera que le era imposible conseguir otro papel".



Los Batman y Robin del serial de 1949 Influyendo terror en los criminales (o por lo menos lo intentan)

La trama de la producción, compuesta también por quince capítulos, no tiene nada que ver con el racismo de la primera parte, ya que el miedo a lo japonés se había desvanecido junto con la guerra. No aparece ningún villano característico del Batman de los cómics, pero el enemigo a batir se puede considerar como tal: The Wizard (El Mago), un estrafalario personaje vestido completamente de negro que gracias a un aparato que funciona mediante diamantes puede controlar cualquier tipo de vehículo motorizado a distancia. Vuelve a aparecer la Batcueva y, por primera vez, la Batseñal y el Comisario Gordon, interpretado por Lyle Talbot. El bajo presupuesto impide la presencia del Batmóvil, suplida con la llegada de Vicky Vale, una de las novias más reconocidas que ha tenido Bruce Wayne, interpretada por Jane Adams.

Tal y como ocurriera con la Batcueva, Vicky Vale llega a los cómics (*Batman* 49, octubre-noviembre de 1948) antes incluso de su debut en el serial, aunque Kane sabía de su inmediata aparición. El dibujante se inspira en una de las grandes musas del cine: Marilyn Monroe. Después de que Linda Page abandonara al multimillonario favorito de Gotham, hace falta un nuevo interés amoroso para mantener viva la fama de playboy de Wayne. Kane conoce a Marilyn Monroe en la playa de Santa Monica, donde el dibujante realiza varios bocetos de la actriz. Al volver a casa, enseña los bocetos a sus editores y les comenta la idea de introducir a otra chica para Batman: "La convertí en

Bocetos de Bob Kane realizados a Marilyn Monroe, el origen de Vicky Vale

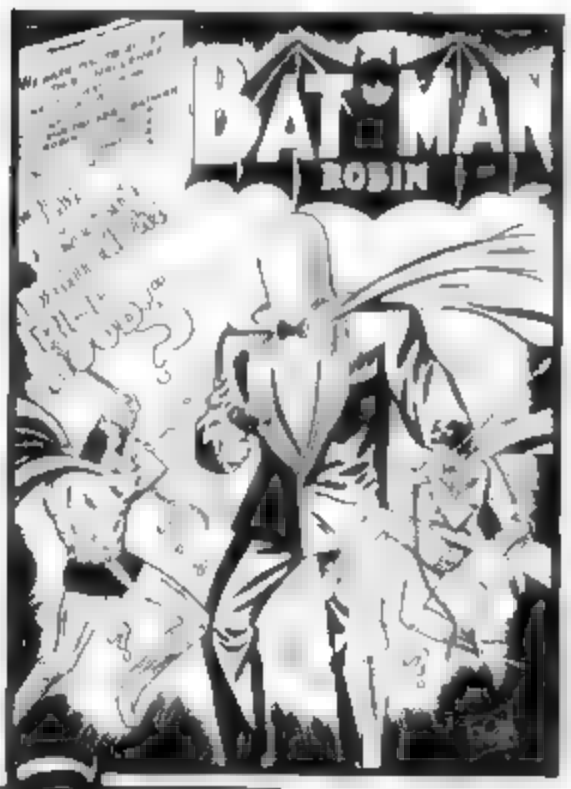
SHORTLY AFTERWARD, VICKI VALE, REPORTER FOR A PICTURE WEEKLY, PAYS A VISIT TO POLICE COMMISSIONER GORDON'S OFFICE...
MY MAGAZINE ASSIGNED ME TO THE CASE OF THE PHANTOM CROOK! ANY NEW LEADS, COMMISSIONER?
NO... BUT I WAS JUST ABOUT TO CALL IN TWO SLEUTHS WHO MAY BE ABLE TO HELP US!

Vale y el Comisario en el *Batman* 81, lo que demuestra la larga estancia de la nueva chica.

fotógrafo de prensa y la llamé Vicky porque salía un personaje así en el n serial cinematográfico. En el filme, V estaba basada en la Lois Lane de Su man y yo la adapté a su vez. Como l era impulsiva y buscaba un notici identidad secreta de Batman. Siempr un interés romántico de Bruce Way posteriormente, de Batman. Le di colorista que colorease su cabell rubio porque yo estaba imitando a rilyn Monroe, pero inadvertidame puso pelirroja. Vicky Vale apareció primera vez en *The Scoop of the Ce* (La noticia del año), del *Batman* 49 la misma historia aparece el Sombrerero Loco, que en rea se llama Jervis Tetch. Este nuevo villano basa su imagen personaje del mismo nombre que apareciera en *Alicia en el de las Maravillas*. Su crimen consiste en robar sombreros, a más adelante se valdrá del control mental, mediante un sist electrónico implantado en los sombreros que usa.

El torrente creativo continua, tal vez algo lamentable en el re tado final. En el *Batman* 59 (junio-julio de 1950) debuta Deadsh un enemigo de escasa categoria. Se llama Floyd Lawton, u smoking y un antifaz y afirma ser el mejor tirador que existe. como deja entrever su aspecto, hasta más de veinte años despu no se puede sacar nada en claro de el. Otro villano para re dar (*Batman* 63, febrero-marzo de 1951) es la Polilla Ases proclamado defensor de los criminales ante gente c Batman y Robin.

'El hombre tras la capucha roja', una historia innecesaria



Mientras van creando estos nuevos prototipos de migos, en el *The Man Behind the Red Hood* (El hom tras la Capucha Roja, *Detective Comics* 168, febrer 1951) se explica el origen del Joker, antiguo trab de un laboratorio cuya piel y rostro cambian a la t faz de un payaso tras ser expuesto a unos produ químicos. Esta historia resulta harto innecesaria, ya sólo rebaja el índice de grandeza y mito que envue convierte en único a este excelente villano. El Joker no es ese personaje de maldad pura que se lo pasa b siendo malo, sino el resultado de un accidente, algo tan corriente y común en los cómics que le convierte uno más.

953. En DC se necesitan más autores para cubrir todos los puestos y prevenir futuras bajas. La necesidad de conseguir otro artista se ve acrecentada por el hecho de que el entintador Charles Paris se está cansando de hacer Batman y, si bien no quiere dejarlo, sí que le apetece tocar otras temáticas. Con esa decisión en mente se dirige al despacho de Whitney Ellsworth y le dice:

Señor Ellsworth, por favor, ¿no puede darme otra cosa además de Batman?

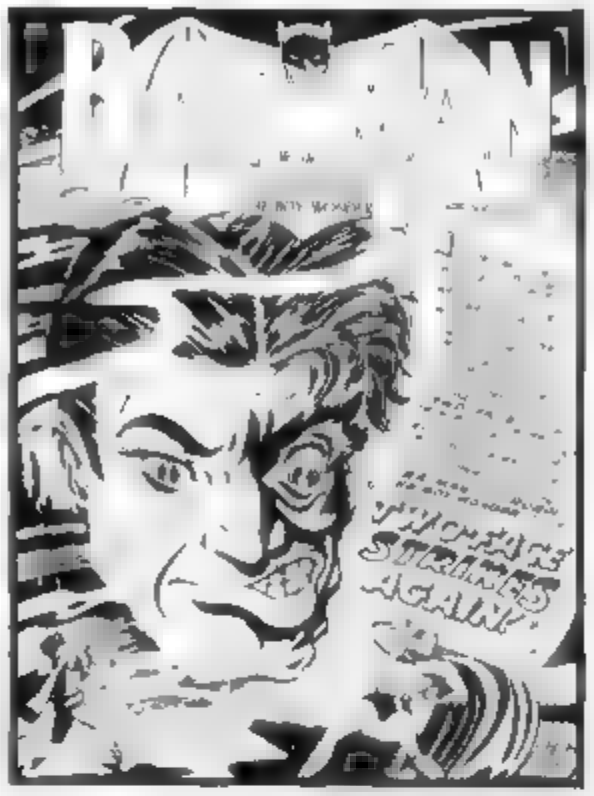
Yo —responde sonriendo.

¿O sea, que es Batman o nada?

Sí

Bueno, me estoy volviendo loco haciendo sólo esto. ¿Y si pregunto a los chicos de más abajo del vestíbulo si pueden darme algo de trabajo?

—Hablaré con los editores.



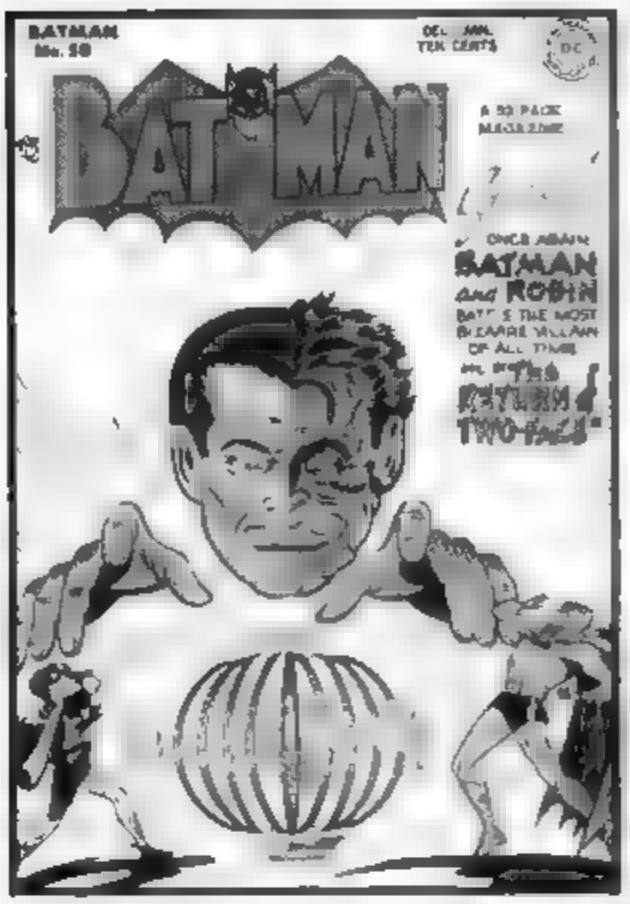
Primera página del *Batman* 81

Ellsworth consigue a Paris trabajo para realizar algunos *pulps* sobre westerns, detectives y aventuras. "Esto duró un par de meses", explica Paris. "Después volví a DC a jornada completa. Parecía obvio que era más valioso para Whitney intentando dar utilidad a su material que haciendo cualquier otra cosa".

El caso es que al final Bob Kane no cuenta con nadie "nuevo" para las series de Batman, sino con Sheldon Moldoff, el primer dibujante que colaboró con él y Finger. Este artista de trazo cumplidor permanecerá en las colecciones del Hombre Murciélago durante quince años, siendo uno de los dibujantes que más relacionado ha estado con Batman. Resulta curioso que Kane parezca no haberle reconocido nunca, porque cuando contrató a Robinson afirmó que este era su primer ayudante. Moldoff lo recuerda así: "Lo que siempre me asombra es que empecé a trabajar para Bob

SO INTENT IS HE ON CAPTURING THE CROOKS, DENT FAILS TO HEED THE DANGER-SIGNS! ALL AT ONCE
OHHHH!
BOOM!
RUSHING BLINDLY OUT OF THE STORE, HIS FACE GEARED WITH PAIN, DENT NAILS A CAB WHICH TAKES HIM, IN THE PRIVACY OF HIS BEDROOM
TWO-FACE! TWO FACE
TWO-FACE!!

Primera mención de Dos Caras como Harvey Dent y no Kent. Y además, Dos Caras regresa por todo lo alto



La impresionante portada del *Batman* 5

Kane en 1940, y mas tarde estuve durante un periodo de quince años, entre 1953 y 1967, haciendo todos sus lápices, pero nunca le he oido admitir ni siquiera que me conozca".

Durante finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta regresa Dos Caras, el villano más perturbador y fascinante de Batman. No se trata de un auténtico, sino de una serie de farsantes que cometen crimenes disfrazados como él. Gracias a ello se puede disfrutar de una gran portada de Dick Sprang para el *Batman* 50 (diciembre-enero de 1948-49). Estos dobles aparecerían con frecuencia en meses sucesivos, hasta que en febrero de 1954 regresa el auténtico Dos Caras (*Two-Face Strikes Again*, Dos Caras golpea de nuevo, *Batman* 81). Este episodio contiene una impresionante escena final en la que Batman y Robin terminan atados a una moneda gigante y lanzados hacia el aire. Durante el proceso de rotulación de este número, el apellido del fiscal 'Kane' aparece como 'Dent', error que no se corrige y queda permanente hasta nuestros dias, conociéndose al personaje como Harvey Dent. Al principio de este número, el fiscal ve a unos ladrones preparando una bomba. Intenta detenerlos, pero la bomba explota, destrozando la mitad del rostro y nos devuelve a Dos Caras. Así se doblega el nivel trágico del personaje: alguien que cayó en las redes del mal, se recuperó y ahora ha vuelto a caer. Por su connotación tan trágica y su aspecto tan grotesco no encaja con el tono de las historias de la nueva década y será obviado hasta casi veinte años después de esta aparición.

Catwoman es otra villana de la que se revelan importantes datos. En *The Secret Life of the Catwoman* (La vida secreta de Catwoman, *Batman* 62, diciembre-enero de 1950-51) descubrimos por primera vez que su nombre es Selina Kyle, que su anterior trabajo era ayudante de vuelo y que sufrió un golpe en la cabeza que le provocó amnesia y provocó que se volcara hacia el crimen. Al final de este número, Catwoman se retira y sólo queda Selina Kyle. Esta situación no dura

mucho y en *The Crimes of the Catwoman* (Los delitos de Catwoman, *Detective Comics* 203, enero de 1954) vuelve a enfundarse su traje.

A pesar de todo, por más villanos que regresen del pasado o aparezcan nuevos, el más peligroso de todos aún estaba por aparecer. En 1954, el peor enemigo al que se ha enfrentado, no sólo Batman, sino todo el mundo del cómic, ataca; y lo hace asestando un golpe mortal. El enemigo, el psiquiatra Fredic Wertham. Su arma, *La seducción del inocente*.

CAPÍTULO DOS 1954-1969

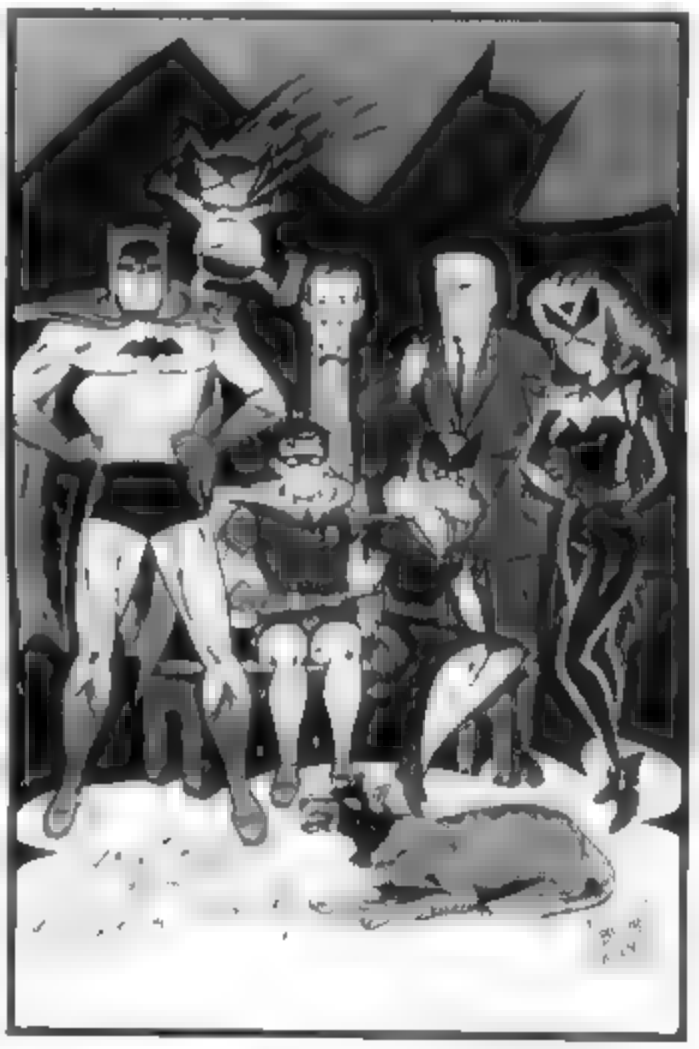
LA CORRUPCIÓN DEL INOCENTE

"90 millones de cómics son leídos cada mes ¿Usted cree que generalmente son sobre conejos con orejas caídas, simpáticos gatitos y ardillas? Eche un vistazo".

Esta cita figura en la solapa interior de *La seducción del inocente* de Fredic Wertham, doctor en psiquiatría obsesionado con asesinos en serie. Desde que descubriera que Albert Fish, uno de sus pacientes, era lector de comics, su cruzada contra este medio ha provocado el cierre de EC Comics y una histeria colectiva en una estable sociedad norteamericana de los años cincuenta[1]

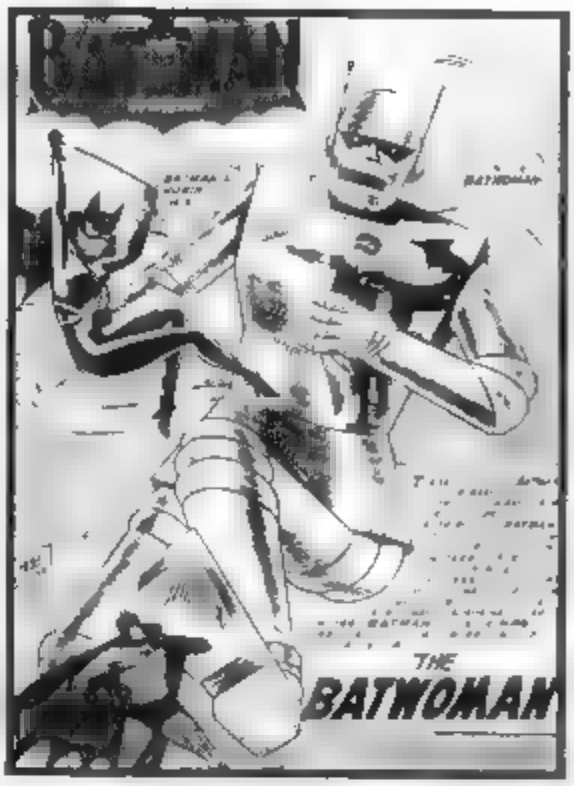
Entre otros géneros, Wertham ataca a los superheroes, acusando a Wonder Woman de lesbiana, a Superman de fascista y a Batman de homosexual. Así lo describe en su libro: "A veces Batman acaba herido con el joven Robin sentado a su lado. En casa llevan una vida idílica. Son Bruce Wayne y Dick Grayson. Bruce Wayne es descrito como una persona de la buena sociedad y su relación con Dick es la de tutor. Viven en habitaciones suntuosas, con flores preciosas en grandes jarrones y tienen un mayordomo. A veces Batman aparece en batín... es como el sueño ideal de dos homosexuales viviendo juntos. Otras veces aparecen en un sofá con Bruce reclinándose y Dick sentado junto a él, sin chaqueta, el cuello de la camisa abierto y su mano sobre el brazo de su amigo".

La Batman Family, consecuencia directa de los ataques de Wertham. Que la firma no os engañe, el dibujo es de Moldoff



Wertham provee lo que para él son pruebas irrefutables: "Durante la psicoterapia, un joven homosexual nos trajo una copia de *Detective Comics* con una historia de Batman. Señaló un dibujo de 'la casa de Bruce y Dick', una mansión situada en un paisaje hermosísimo, iluminada cálidamente y que mostraba a la devota pareja el uno junto al otro, mirando a través de la ventana. Cuando tenía ocho años, este chico había comprendido, a través de sus fantasías con los cómics, que le excitaban los hombres. Según el chico: 'A la edad de diez u once años satisfacía mis

[1] "La censura en los cómics". Hernando, David, *Dolmen* 82, Dolmen Editorial, diciembre de 2002



Batman y Robin dan la bienvenida (forzosa) a Batwoman en la primera página del *Detective* 233

deseos sexuales con los cómics. Creo que me pon a mismo en el lugar de Robin. Quería tener relaciones Batman... recuerdo la primera vez que me encontr una página que mencionaba la Batcueva secreta. M a la mente la idea de Batman y Robin viviendo y posiblemente manteniendo relaciones sexuales doctor Wertham, estremecido por tales declarac asegura: "Sólo alguien ignorante de los fundamento la psiquiatría y de la psicopatología del sexo puede jar de observar la sutil atmósfera de homoerotismo impregna las aventuras del maduro Batman y su amigo Robin". Será eso...

Jack Schiff, todavía editor en jefe de Batman, ta sobrevivir a la tormenta. Opta por dar al Señor d Noche mas compañeros de aventuras y así discern comentarios en torno a él y Robin, dando gracias porque sea un chico y no una chica, ya que seguro que las acusac habrían sido mucho peores. Así nace el período más extraño travagante y ridículo en toda la historia de Batman. Si bien lo será recordado con entrañable nostalgia, se trata de una epoc la que se aplica una solución drástica para intentar mantene personaje a flote en un momento realmente difícil. Schiff se f la familia de Superman y decide adaptarla al Hombre Mure En el *Batman* 92 (junio de 1955) nace Ace, el Batsabueso, un que debidamente enmascarado ayuda a Batman y Robin en cruzadas nocturnas. Ace está creado a imagen y semejanz Krypto, el superperro de Superman, aunque su creador gr Moldoff, asegura que se basa en Rin-Tin-Tin, un pastor a que protagonizó su propia teleserie en la ABC entre 195 1959. Semejante aparición es sólo el primero de un a secundarios, a cuál más estrafalario.

Ace, el Batsabueso, el primero en unirse

En *Detective Comics* 233 (julio de 1956), años antes de que aparezca Supergirl, llega B woman, creada por Edmond Hamilton y She Moldoff. La existencia de una Mujer Murciela hace totalmente necesaria para quitarse de encima acusaciones del Doctor Wertham sobre la sexual de un Batman que no sólo vive en su Mansión jun a un jovencito, sino que recibe frecuentes visitas un perro. Kathy Kane, antigua acróbata circens aburre con su vida rutinaria y tediosa. Iluminada por su ídolo (Batman, cómo no), decide vestirse también murciélago y atacar a los criminales de Gotham, a

su traje amarillo y rojo, con un antifaz bastante llamativo, sea mucho menos discreto que el de Batman. A final de la historia, y alentada por su maestro, deja la carrera heroica ("demasiado peligroso para una mujer", según la doctrina oficial de la época) aunque más adelante reaparezca ya como secundario fijo. A partir de aquí, las insinuaciones de Batwoman hacia Batman y viceversa resultarán habituales, pero de la manera más discreta e indirecta posible.

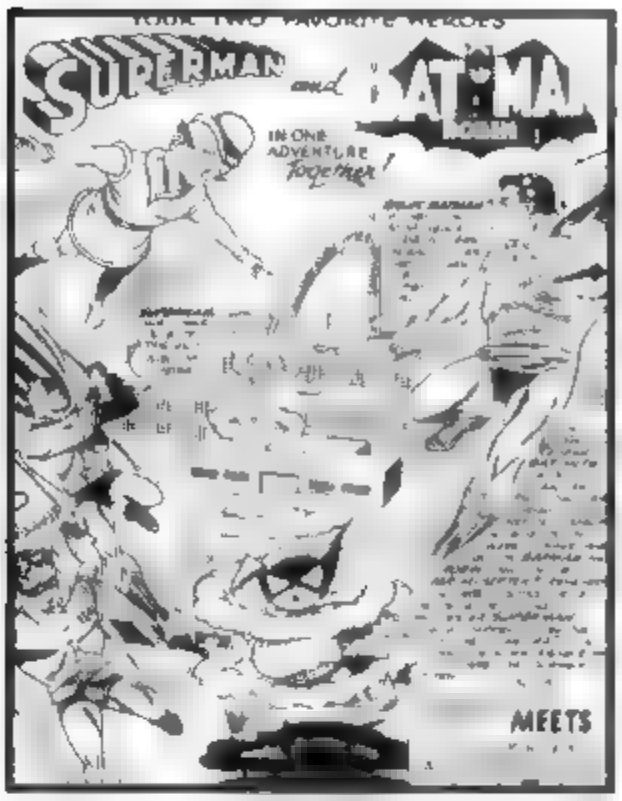
Bat-Mito, el que faltaba

Otro tanto ocurre con Robin, a quien hay que buscar pareja de forma inmediata. Ella es Betty Kane, sobrina de Batwoman, que en el *Batman* 139 (abril de 1961) descubre la cuevas secretos de su tía y decide, como parece estar de moda, salir a la calle a luchar contra criminales bajo la identidad de Bat-Girl. Su traje consiste en una capa verde, un antifaz igual de estrafalario que el de su tía y un vestido corto rojo, para enseñar piernas y sonreír a un Robin más heterosexual que nunca. Es curioso que, para asentar algo, se tenga que recurrir a situaciones imposibles ante un Comics Code que prohíbe las relaciones sexuales. El destinatario final del mensaje no son los críos que leen los tebeos, sino los adultos que se los pagan, quienes comprueban de esta forma que sus hijos están a salvo.

Bat-Girl dispuesta a seguir los pasos de su tía con un traje más horrendo si cabe

Batman supera la histeria propiciada por Wertham a costa de perder su esencia, algo que viene a certificar Bat-Mito, un ser proveniente de la Quinta Dimensión con su molde basado en Mr. Mxyzptlk, el enemigo de Superman. Bat-Mito ha observado todo este tiempo al Hombre Murciélago, se ha hecho un traje a su imagen y ha decidido visitarlo en el *Detective* 267 (mayo de 1959). En palabras de Moldoff, se trata de "un pequeño alienígena del espacio exterior". En todas sus apariciones se dedica a causar el caos y el desorden en un intento por divertirse mientras contempla a su héroe en acción. A estas peculiares adquisiciones habría que añadir otras, como Batman, un payaso de circo que admira sinceramente al Hombre Murciélago, (*Batman* 113, febrero de 1958); o Mogo, el Batsimio (*Batman* 114, marzo de 1958). Por fortuna, ambos pasan sin pena ni gloria y caen en el olvido nada más comenzar.

Batman, Robin, Batwoman, Bat-Girl, Bat-Mito y Ace el Batsabueso, junto a Alfred, forman la denominada "Batman Family", la familia del Hombre Murciélago, siempre con una sonrisa de oreja a oreja y dispuesta a mostrar cada mes el lado más luminoso de la vida. Poco o nada queda ya de ese ambiente oscuro, gótico



Batman y Superman afectados por Wertham, ven sus historias infantilizados hasta el extremo

y claustrofóbico que envolvía a Batman años at
Aunque siga manteniéndose en el mercado, se pu
decir que el Doctor Wertham le ha vencido.

Aparte de enfrentar las acusaciones del buen doc
DC crea todas estas historias para centrarse mas en
héroes. Habla Jack Schiff: "Queríamos llegar a a go m
que no sólo los argumentos. Queríamos tener person
de los cuales los chicos pudieran hablar, y realmente
cionó. Solíamos recibir cartas de los lectores y estab
fascinados" También tiene importancia la aportación
nuevo director editorial de DC Comics, Irwin Donenf
hijo de Harry Donenfeld, uno de los pioneros de la fa
toria Irwin sustituye en el puesto a Whitney Ellswo
cuando éste se muda a California para producir una se
de Superman. Segun explica Schiff: "Donenfeld lleg
tenía un montón de ideas y cosas que proponernos"

Mientras tanto, desde el *World's Finest* 71 (mediados
1954) Batman y Superman se unen en una misma histor
lugar de aparecer por separado El guion del *World's Fines*
corre a cargo de Alvin Schwartz pero no aguanta más de un
en la serie porque, según el: "No me habría sentido cómod
con Superman, Batman y Robin juntos. Representan unidad
demasiado antitéticas". El relevo lo toman Ed Hamilton y
Finger, quienes se van turnando. Curt Swan, uno de los mejor
dibujantes de Superman, se encarga de los lápices, aunque po
poco tiempo, ya que Dick Sprang solicita el puesto, al que tie
acceso desde el *World's Finest* 78 Dibujar ambos héroes ju
cada mes es una oportunidad demasiado jugosa como para de
escapar y Sprang se lanza directo hacia ella. Sheldon Mold
pasa a ser dibujante regular de *Batman* y *Detective*, títulos
los que aporta su estilo caricaturesco, idóneo para el tipo d
historias que le toca dibujar. Durante muchos años, Mold
ha permanecido en las sombras, sin saberse nada sobre su
participacion. "Era un trabajo", declara Moldoff. "Y nunca
dicho nada durante quince años. Trescientas sesenta y cin
páginas como mínimo al año me proporcionaron el dinero
suficiente para vivir durante mucho tiempo" Moldoff es en
aquel momento un subcontratado de Kane, a pesar de e
él recuerda lo siguiente sobre su relación: "Bob sabía qu
nunca fallaba en una fecha de entrega Yo era responsable
y también un amigo. El terreno era muy competitivo y ra-
ramente te interrelacionabas con la gente, porque siempre
había alguien esperando tu trabajo".

Ejemplo de las criaturas a las que hacen frente Batman y Robin durante esta estrafalaria década

El ridículo no tiene nombre

A estas alturas, el miedo atómico está muy presente en la sociedad, a lo que hay que sumar la carrera por la conquista del espacio. En 1957, los soviéticos lanzan su satélite Sputnik y, un año después, EE. UU. funda la NASA. Todo el mundo sueña con ser astronauta, pisar la Luna y volar hacia el infinito, aunque sea con la imaginación. Eso es lo que van a darles las editoriales y, por supuesto, DC Comics. La compañía más grande del momento, el mundo ya DC, cuenta en su haber con Superman, el héroe más adecuado para este propósito. Dado su origen, encaja perfectamente con el prototipo de personaje de ciencia-ficción. Pero no basta. Hay demanda y tiene que haber oferta. Además, la nueva temática ayudará a quitarse definitivamente las acusaciones del Doctor Wertham y en DC podrán instalarse bajo lo estipulado en el Comics Code sin que la censura se cierne sobre ellos cual guillotina. Tiempos desesperados requieren medidas desesperadas. Así, Jack Schiff transplanta el ambiente de ciencia-ficción a las series de Batman, con lo que acaba de hundir en el olvido el auténtico significado del personaje.

A finales de los años cincuenta se cimenta el último eslabón para contemplar como un todo esta estrafalaria etapa: por un lado está la "Batman Family" más feliz que nunca, y por el otro Batman surca el espacio y comparte viñetas con alienígenas rosas, entre demás farándula. Entre estas historias figuran, por ejemplo, *The Creature from the Green Lagoon* (La criatura del lago verde), *Prisoners of the Giant Robots* (Prisioneros de los robots gigantes) o *The Creature from Planet X* (La criatura del planeta X) de *Detective Comics* 252 (febrero de 1958), 258 (agosto de 1958) y 270 (agosto de 1959), respectivamente. La constante absoluta e inamovible

Finales felices para la Batman Family

es la visita de un alienígena a nues planeta o la de Batman al planeta alienígena donde es detenido y acab por resolver el problema que al tercie. Un ejemplo claro de todo es es *The Interplanetary Batman* Batman interplanetario, *Batman* diciembre de 1959) donde los alien genas claman al final: "¡Batman, te agradecemos! ¡No eres sólo el may luchador contra el crimen de tu Sis ma Solar, sino también del nuestro" Ahí queda eso.

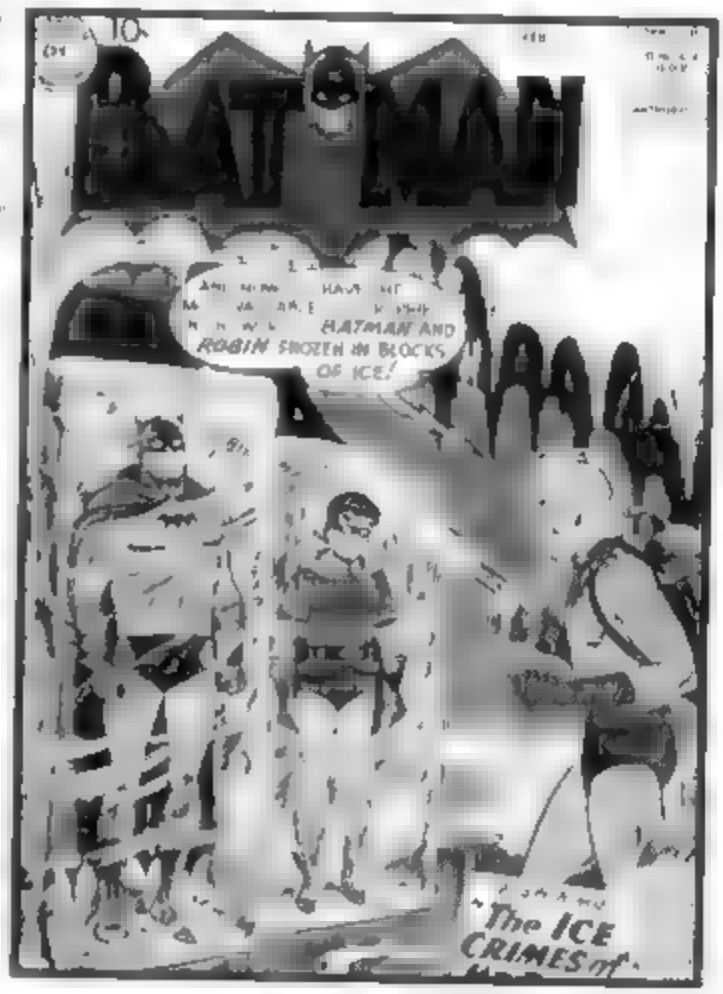
The Batman of Tomorrow Batman del mañana, *Detective* febrero de 1955) es una de las pocas aventuras en las que todavía se resp algo de misterio. En un altercado, Bruce se rompe el brazo ¿C es la solución para que Batman haga su ronda nocturna? Pue llamar al Batman del año 3055, es obvio. Vicky Vale sospecha de este nuevo Batman, y Robin procura despistarla. La historia res muy divertida y bien conseguida gracias al dibujo de Sprang, q ien resuelve todas las escenas con unas caracterizaciones y expres nes faciales radiantes. A esta época también pertenece *Batma The Superman of Planet X*" (Batman: El Superman del plane X, *Batman* 113, febrero de 1958). El principio no puede ser ma de ciencia-ficción: Bruce se levanta y coge el Batplano, no sabe muy bien por qué, y de repente se encuentra en otro planeta. All le recibe un tipo vestido de Batman pero con u traje modificado (rojo y lila, ni más ni menos) que le informa de que que se encuentra en e planeta Zur-En-Arrh. El tipo le cuenta que desde ahí le ha estado observando con un telescop y que es su ídolo. El planeta sufre una crisis y Bruce es el único que puede ponerle fin. Batma consigue poderes en ese planeta y se convierte en un Superman capaz de volar y doblar barras de hierro. Igual de estrambóticas resultan *Batma Becomes Bat-Baby* (Batman se convierte en Bat Bebé, *Batman* 147, mayo de 1962) y *The Eigh th Wonder of Space* (La Octava Maravilla del Espacio, *Batman* 140, junio de 1961), en cuya portada Batman y Robin salen convertidos en alienígenas (verdes y con antenas, para más datos) que elevan

Ace, el perro que tiene que ponerse una máscara antes de salir de casa

AFTER A SWIFT CHANGE TO HER COSTUME, SHE ACCOMPANIED ME ON THE TRAIL OF THE RADIO-BEAMED SIGNAL
THE SIGNAL'S STRONGER NOW! I'M GOING IN THE RIGHT DIRECTION!
BEEP BEEP!

una lancha con sus poderes extraterrestres mientras Batwoman los observa horrorizada. La cima se alcanza con la portada del *Batman* 59 (junio-julio de 1959), firmada por Bob Kane, en la que Batman y Robin, en una nave espacial parecida al Batmovil, surcan las estrellas con la Tierra al fondo y la Luna cerca de ellos, donde se refleja la Batseñal "¡Mira, Robin! ¡La Batseñal ilumina la Luna! Nos necesitan de nuevo en la Tierra!", exclama Batman.

Entre tanto artefacto estrambótico, viaje a las estrellas, alienígena rosa y familia en la mansión, al menos se dignan en presentar a Mr. Frío, un nuevo villano, llamado en aquel entonces Mr. Zero. Victor Fries debuta en *The Ice Crimes of Mr. Zero* (Los crímenes helados de Mr. Zero, *Batman* 121, febrero de 1959), creado por Dave Wood y Sheldon Moldoff. Mr. Frío tiene que estar en temperaturas bajo cero para poder vivir a causa de un experimento fallido en su laboratorio. Embutido en un traje horroroso (verde y rojo) con una especie de pecera en la cabeza, a las órdenes de un grupo de matones y a bordo de un camión de helados, asola Gotham. Después de que Batman y Robin consigan detenerle, parece que Mr. Frío se cura, aunque por descontado volverá en el futuro sólo para resultar más estúpido de lo que aparenta, a la espera de que algún guionista sepa qué hacer con él. En este periodo nacen otros villanos de segunda, como el Hombre Calendario (*Detective* 259, septiembre de 1958) y una nueva versión del Sombrerero Loco, ambos creados por Bill Finger y Sheldon Moldoff. El último de ellos, que aparece en el *Detective* 230 (abril de 1956), no consigue desbancar como el auténtico y genuino Sombrerero Loco a Jervis Tetch, creado casi diez años antes. El Hombre Calendario, cuya identidad real es Julian Day, basa su obsesión en los días y estaciones del año. Al igual que Mr. Frio, languidece por las páginas del Señor de la Noche en busca de algún guionista que lo trate como es debido. Por lo demás, en *Detective* 298 (diciembre de 1961) llega la segunda encarnacion de Clayface. Sin hacer ninguna referencia al primer villano, Finger y Moldoff presentan a Matt Hagen, un tipo que un buen dia, buceando en busca de tesoros ocultos, encuentra una piscina extraña de muchos colores. Hagen, a sabiendas de en qué época se encuentra, piensa que esta piscina puede ser una desviación de la naturaleza o...algo venido del espacio exterior. Al salir de ella, descubre que su cuerpo es



Mr. Frio, antes conocido como Mr Zero, hace aquí su primera aparición

maleable como el barro, pudiendo adoptar cualquier forma con sólo pensarlo, aunque el efecto dura cuarenta y ocho horas, pasadas las cuales se requiere un nuevo chapuzón.

Por último, queda por reseñar a un trío terrible de ladrones encapuchados con máscaras de animales (zorro, tiburón y buitre respectivamente), que se estrena en el *Detective* 253 (marzo de 1958); y a Catman (*Detective* 311, enero de 1963). Con este último Finger y el dibujante Jim Mooney presentan la versión masculina de Catwoman o, lo que es lo mismo, un villano lamentable durante toda su existencia. Mientras tanto, rivales anteriores como el Joker, Catwoman, Acertijo, Dos Caras o el Pingüino desaparecen como por arte de magia, considerados demasiado violentos y depravados como para pasar la censura del Comics Code. No volverán hasta el comienzo de la siguiente década.

El editor Julius Schwartz

Entre todas estas historias de ciencia-ficción de la "Batman Family" y de la presentación de enemigos lamentables, sobresalen dos historias excelentes. La primera de ellas es *The First Batman* (El primer Batman, *Detective Comics* 235, noviembre de 1956), donde Bruce descubre, gracias al diario de su padre, que el Doctor Thomas Wayne ya se vistió de Batman tiempo atrás, en una fiesta de disfraces. El traje era muy parecido al original que Kane esbozara años atrás, sin emblema y sin la capa, sustituida por dos alas rígidas. Durante la fiesta, unos mafiosos secuestran a Thomas para que extraiga una bala del cuerpo de su jefe, Lew Moxon. El Doctor Wayne arriesga su vida y se enfrenta a los criminales, venciéndoles y metiendo a Moxon entre rejas. Años más tarde, Moxon sale en libertad y decide vengarse de Wayne. Bruce y Dick llegan a la conclusión de que Moxon contrató a Joe Chill para asesinar a los Wayne y dejar con vida al pequeño Bruce, quien confesaría que todo había sido un atraco corriente. Bruce cae en la cuenta de que al cruzar el murciélago su ventana, en su subconsciente estaba la visión de su padre disfrazado con ese traje de murciélago. Al ver a Bruce con el traje que llevara su padre, Moxon huye convencido de que se trata de un fantasma: "¡Estás muerto, márchate! ¡Le dije a Joe Chill que te matara! ¡Déjame en paz!", grita. Moxon acaba atropellado por un camión, Bruce da por cerrado el caso de la muerte de los Wayne y cuelga orgulloso el disfraz de su padre en la cueva.

El resultado y el sabor que deja esta historia es tremendamente satisfactorio si se compara con el resto de idioteces que se van su-

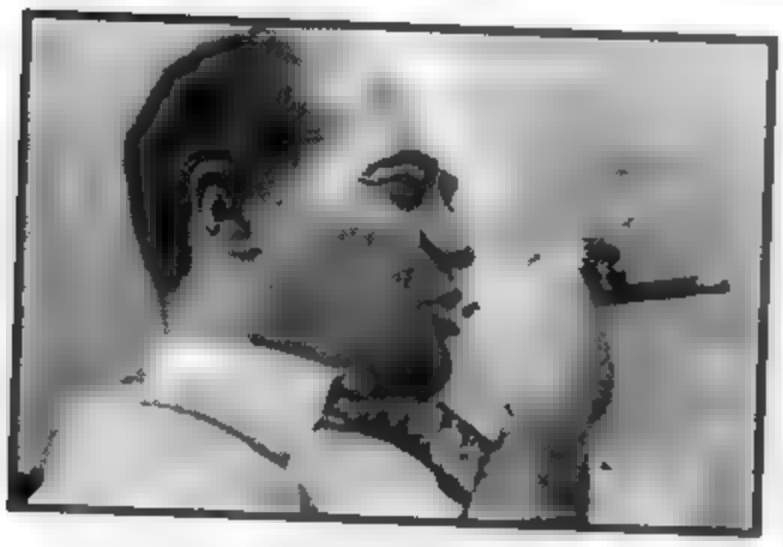
La Liga de la Justicia, confirmación de la Edad de Plata

cediendo todos esos meses. Aún así, con tanta explicación, vueltas y revueltas, el origen de Batman decae. Y decae porque dicho origen es mucho más trágico si se basa en el principio de la casualidad. Un ratero cualquiera sorprende a una familia para robarles, el robo se complica y acaba en asesinato. El chico superviviente jura venganza y de ahí nace Batman. En cambio, pierde mucha fuerza si se explica que había un mafioso que quería un ajuste de cuentas. No había ninguna necesidad de aclarar nada referente al origen de Batman, pero Finger y Moldoff así lo hacen y, tal como pasó al contar años atrás el nacimiento de Joker, el personaje pierde esa fuerza que lo hace único.

La otra historia reseñable es *Robin Dies at Dawn* (Robin muere al amanecer, *Batman* 156, junio de 1963). Batman y Robin se encuentran en un planeta alienígena, perseguidos por la población autóctona. Robin muere durante la trifulca al caerle una piedra enorme. Batman lo entierra allí mismo y, mientras se lamenta ante la tumba de su socio, otra criatura sale al paso. Esta vez Batman se deja devorar porque cree que Robin ha muerto por su culpa. Solo entonces se descubre que todo esto es una prueba de realidad virtual. Aunque aparezcan elementos característicos del momento histórico, el principio resulta impresionante: ver a Batman y Robin morir en un planeta extraño y desolado, olvidados y solos.

Mientras tanto, y de espaldas al Murciélago, Julius Schwartz (1915-2004) ha acometido el relanzamiento de todas las series del Universo DC. Tras la Segunda Guerra Mundial, los cómics de superhéroes estaban heridos de muerte. La Edad de Oro del cómic norteamericano se hundía en las trincheras. Muchos fueron los que vieron sus aventuras finalizadas. Muchos salvo tres: Superman, Batman y Wonder Woman. Ellos soportaron el embate de la caída de la Edad de Oro y también los ataques del Doctor Wertham. En 1956, a Schwartz le adjudican relanzar a Flash y Green Lantern, entre otros, a pesar de que no se sintiera muy cómodo con la decisión respecto a Flash. Durante una reunión editorial alguien, algún desconocido genio inspirador, sugirió que trajésemos de vuelta a Flash. Irwin Donenfeld preguntó quien podría ser el editor encargado de ello y todos me miraron a mí. Dije que no quería hacer Flash. ¡Ni siquiera me gustaba su traje!" Acaba aceptando y trae con ello el resurgir del género superheroico al comic norteamericano. Schwartz revitaliza el

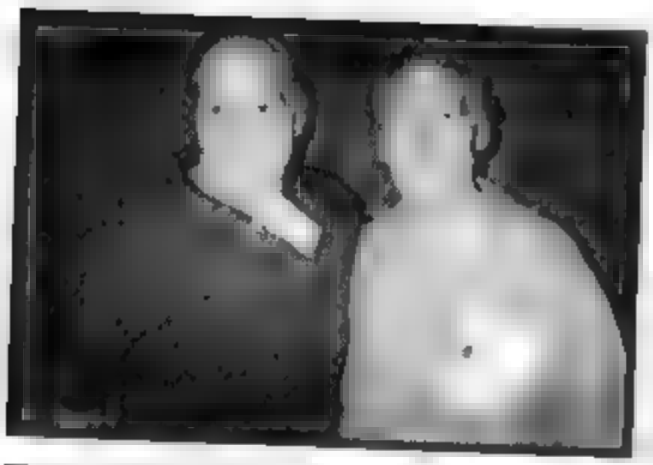
Flash dio inicio al renacimiento de los superheroes



Carmine Infantino

género con una nueva oleada de versiones a tualizadas de los clásicos superhéroes. Con nuevo Flash (*Showcase* 4, septiembre-octub de 1956), da inicio la Edad de Plata del cóm norteamericano[12]. Comienzan a emerger n vas versiones de antiguos superhéroes de Edad de Oro o bien creaciones de nuevo cu En la lista de ambas categorías figuran Ato (*Showcase* 34, septiembre-octubre de 196 Supergirl (*Action Comics* 252, mayo de 1959 Hawkman y Hawkgirl (*The Brave and the Bold* 34, febrero-mar de 1961), entre otros

La gran confirmación de que la Edad de Plata está plenamen instaurada es la formación de la Liga de la Justicia, el grupo qu tal como hacía en la Edad de Oro la Sociedad de la Justicia, reú en una misma serie a los mejores héroes de la compañía, tan las versiones actualizadas como los tres grandes: Green Lante Flash, Aquaman, el Detective Marciano Superman, Batman Wonder Woman. Juntos hacen frente a Starro, el conquistad Este ser con forma de estrella de mar parece adorable por fue pero en realidad es un controlador de mentes, conquistando co su poder miles de planetas por toda la galaxia. Aquellos a los qu consigue dominar, juran lealtad y obediencia al gran y poderos Starro. Para evitar que se haga con el control de los habitante de la Tierra, hace falta más de un superhéroe. Así da inicio la Liga de la Justicia (*The Brave and the Bol* 28, febrero-marzo de 1960).



Carmine Infantino y Joe Giella a finales de los años noventa

El resurgir de los superhéroes tiene lugar, pero Bat man está inmerso en una maraña de la que es difí salir. Sólo los lectores parecen darse cuenta de que e espíritu de su personaje favorito ha sido traicionad Se ha vendido a los gustos del momento, ha corrompi do su esencia con tal de satisfacer a los seguidores d Doctor Wertham. Batman ya no es el mejor detective del mundo sino el mayor luchador del crimen de este Sistema Solar y más allá DC Comics fuerza como puede la máquina, sin importar que s vaya a romper. Los fans abandonan las series y las ventas bajan

Por fin, Irwin Donenfeld, el director editorial y presidente de DC junto a Jack Liebowitz, comprende que tiene que hacer alg

[12] Algunas fuentes indican como comienzo de la Edad de Plata la primera aparición d Detective Marciano, en una historia de complemento del *Detective Comics* 225 (no viembre de 1955), escrita por Joe Samachson y Jack Miller y dibujada por Joe Gie argumentando que este configura la creación de un personaje nuevo y no una renovac sobre un personaje ya existente en la Edad de Oro

para salvar al Hombre Murciélago de la cancelación. Para ello, sustituye a Jack Schiff, editor de la franquicia durante más de veinte años, por Schwartz, a la vista de sus éxitos con el resto de los heroes de la casa, y coloca a Carmine Infantino, responsable gráfico de algunos de los más importantes relanzamientos de DC, al frente de los lapices de Batman. "Yo estaba trabajando en algo de Flash cuando Julius me dijo que teníamos que ir a ver a Donenfeld", recuerda Infantino.

¿Cuando lo veremos, la semana que viene? pregunta el dibujante

No, mañana por la mañana. –responde Schwartz.

Al día siguiente, Schwartz e Infantino se dirigen hacia el despacho de Donenfeld, sin poder esconder cierto atisbo de nerviosismo. Entran, toman sus asientos y el jefe les dice:

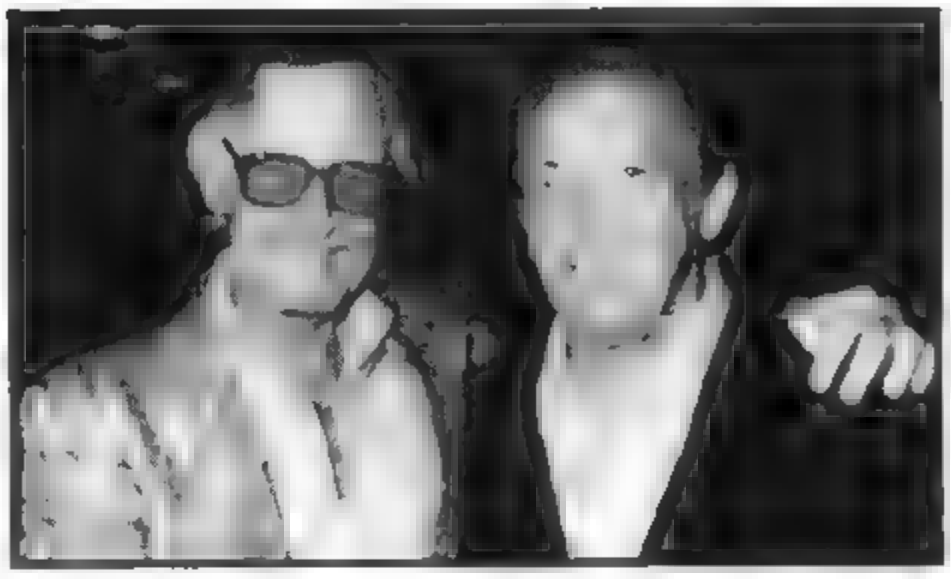
Chicos, Batman se muere, estamos perdiendo mucho dinero con él. Así que la situación es muy sencilla: tenéis seis meses para mejorar las ventas. Si no lo lográis, Batman se acabó.

Ambos salen del despacho temblando y mirándose el uno al otro, mudos de estupefacción. Schwartz no está muy a gusto con el nuevo puesto: "Me hice cargo de Batman aunque no quería hacerlo. Me dijeron que tenía que encargarme de ello porque sus series se estaban haciendo realmente mal"

A pesar de que a ninguno de los dos les haga mucha ilusión, ambos son profesionales y se ponen manos a la obra. Schwartz enseguida deja estipulados tres conceptos básicos que no podrán saltarse bajo ningún concepto. Primero, queda prohibido transformar a Batman en cualquier ser extraño, poderoso o desviado de su creación original. Segundo, se acabaron las referencias al espacio exterior y a la ciencia-ficción. Y tercero, desaparece la "Batman Family", con todos sus miembros. Batwoman, Bat-Girl, Bat-Mito y Ace, el batsabueso, desaparecen de las viñetas como si nunca hubieran existido.

Nuevo estilo para Batman y Robin

Siguiente paso, contratar sangre nueva que se encargue de Batman. Esta necesidad se vuelve urgencia cuando Dick Sprang decide retirarse en 1963. Su sustituto momentáneo en *World's Finest* es Jim Mooney. Luego llegará Curt Swan, con lo que la serie queda cubierta. En *Detective Comics* y *Batman* se encuentran Bill Finger, Sheldon Moldoff y Charles Paris. Este último deja los comics en 1968, otro hueco que rellenar. El estilo de Moldoff



Bob Kane junto a Stan Lee, alma de Marvel Comics

es bastante calcado al de Bob Kane y lo que DC quiere es un cambio de aires. Schwartz decide que Moldoff se ocupará sólo de una de las series, no de las dos. Los guiones de Finger son sobresalientes, pero el autor ha quedado algo 'intoxicado' por la campa de ciencia-ficción que ha asolado a Batman. Schwartz decide darle un respiro y lo pasa a *World's Finest* para que se reparta las tareas de guión con Ed Hamilton. Despues de todo, Finger fue el co-creador y ha estado ligado a la leyenda de Batman desde 1939.

Por su parte, Infantino llevará a cabo el renacimiento gráfico del Hombre Murcielago. Para tener todos los puntos a favor, Schwartz contrata al entintador Joe Giella (1932), que se encargará de las dos series centrales. Moldoff tendrá que adaptar ahora su estilo al de Infantino, unificado gracias al entintador. Sólo hay un pie que no cojear: los guiones. Con Finger en *World's Finest*, el nuevo editor necesita sustitutos inmediatos. La solución viene de la mano de los mismos escritores que han revitalizado a los héroes de la Edad de Oro. Uno de ellos es Gardner Fox, el gran guionista de la Liga de la Justicia, y uno de los profesionales que más ha hecho por DC Comics en toda su historia. Otros guionistas reclutados son Bob Kanigher, que ha relanzado Flash, y John Broome, responsable del nuevo Green Lantern. Con este equipo, Schwartz aspira a que el Hombre Murciélago permanezca con vida más allá del límite de seis meses que dispone.

Nada es sagrado para el nuevo equipo, tal y como demuestra el primer gran cambio estético que afronta Infantino. El dibujante remodela la capucha de Batman con una nariz más pronunciada, unas cejas perfiladas sobre los ojos, unas orejas más pequeñas y estilizadas y un toque oscuro en la frente y alrededor de los ojos. También cambia el símbolo del pecho. La silueta del murciélago, algo más estilizada, queda envuelta por un óvalo amarillo, en referencia a la Batseñal. La editorial puede así registrarlo, algo imposible de hacer con una simple silueta de murciélago. Guantes, botas, capa y cinturon utilitario permanecen igual.

Más cambios, las portadas, que caen también en manos de Infantino pese a que el encargado del interior de Batman continúa siendo Moldoff, y el logotipo, algo que llevaba sin tocarse desde 1939. Se reduce el tamaño del logo de *Detective Comics*, que con el paso del tiempo acabará ocupando tan sólo la parte superior

...derda Así puede verse mejor el nombre ... heroe, lo que se supone que aumentará las ...tas

Cambios de logo, portadista fijo en ambas se-...s, nuevos guionistas, nuevo traje... Sólo resta ...figurar el nuevo estilo de aventuras. Debido ...renacer de los superhéroes, otras editoriales ...han unido a la fiesta. La más importante de ...as es Marvel Comics, la Casa de las Ideas en ...que Stan Lee (1922) y Jack Kirby (1917-1994) revolucionan el medio. Ambos lanzan en 1961 *The Fantastic Four*, serie con la que comien-...a el ahora conocido como Universo Marvel, ...nde tendrán cabida Spider-Man, el Capitán ...merica, la Patrulla-X, Daredevil y Hulk entre ...chos otros.

La característica que define los cómics Marvel es, según Stan Lee, "Superhéroes con ...perproblemas". Que pierdan de vez en cuan-...do y les afecte la derrota. Que sean humanos y ...muestren sus alegrías, sus penas, sus inquietudes, sus amoríos. El revolucionario planteamiento de Lee consiste en narrar la vida de sus personajes mes a mes, con su consecuente evolucion, en ...gar de ofrecer relatos inconexos en los cuales todo acaba como ...mpezo. El ejemplo cunde de inmediato, aunque ya en varias his-torias antiguas de Batman se mantenia cierto orden en los eventos ...s villanos recordaban anteriores encuentros con el protagonista ...Jule Madison rompía con Bruce para no regresar jamás. Con el ...miento del Universo Marvel, DC adopta y potencia la conti-...idad, aunque dentro de unos límites, de tal forma que Batman siempre permanecera en sus eternos treinta y tantos Además, Schwartz regresa a las histo-rias detectivescas que tan buen resultado le dieran a Kane y Finger en ...s comien-

Pagina siete del *Detective* 327

En esta pagina y siguiente, Los Jovenes Titanes vistos por Nick Cardy

zos. La autentica esencia del personaje, su naturaleza *pe* es la de un detective oscuro y temible.

El *Detective Comics* 327 (mayo de 1964) marca la llegad de Schwartz, coincidiendo con la aparición número trese tos del personaje y su veinticinco aniversario Cuarto de sig de aventuras y de publicacion ininterrumpida, a pesar de altibajos. "En aquella primera historia cometí dos errores terribles", confiesa Schwartz. "El primero consistia en q la historia tuviera lugar de dia. El segundo fue mostrar u pistola en las manos del heroe Eso demuestra cuánto sab sobre él" El por qué de este desconocimiento tiene nombr y apellido: Bob Kane. Ni Schwartz ni Infantino reconocen su valía ni aprecian su persona. No le gusta que Kane se quede con todo el reconocimiento público mientras sus colaboradores trabajaban desde el anonimato por muy poco dinero Kane tampoco está contento con la labor que ambos llevan a cabo en *Detective Comics*. Según Infantino: "Era un tipo difícil. Yo había rehecho completamente a Batman, incluso sus villanos habían dejado de ser tan coloristas y eran más reales, más oscuros". Un día, Kane se acerca a Infantino y le dice:

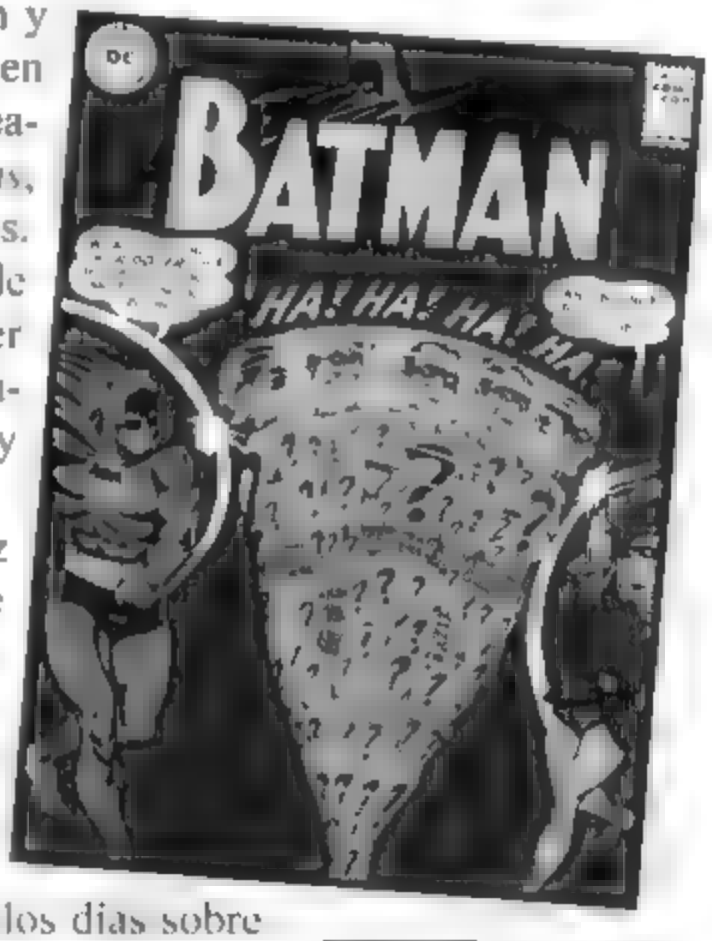
-Infantino, ese Batman que haces no se parece en nada a mi Batman

Pues claro. Por eso vende tan bien

El primer comic de esta nueva etapa conocida como *New Look* (Nuevo Estilo), no tiene nada que ver con lo visto hasta ahora Los dibujos caricaturescos han desaparecido. Los planos forzados, las viñetas iguales en su mayoría y la composición de página clasica ha muerto. En su lugar, Infantino deleita con nuevos planos, aprovechando cualquier rincón que la página le ofrezca, cambia la composición, añade más viñetas de las usuales o incluso las reduce Aplica nuevas teenicas, como poner tres únicas viñetas a modo de rectángulo en una sola página o situar perfiles a los lados de las viñetas. La revolución gráfica que vive el personaje se deja ver en la misma portada, con un plano cortado en tres viñetas con distintos ángulos. Las historias pasan a ser mucho más detectivescas, como prometía el editor. Batman abandona su faceta 'extraterrestre' y se limita a lo que sabe hacer: resolver crímenes. Si bien hasta ahora todo

se ha centrado en Batman, falta comprobar en qué afecta el *New Look* a Robin. En apariencia, en nada. Su traje permanece intacto y su papel sigue siendo el de joven ayudante. Sólo profundizando un poco más se notan los cambios. Este Robin ha crecido. Poco a poco el epiteto de 'Chico Maravilla' irá cambiando hasta el de 'Joven Maravilla' o, en algunos números, 'Joven Titán'.

La maduración de Robin obedece a la llegada de un nuevo grupo de heroes, los Jóvenes Titanes, completado por otros ayudantes, como Kid Flash o Aqualad, compañeros de Flash y Aquaman, respectivamente. Los Titanes debutan en *The Brave and the Bold* 54 (junio-julio de 1964), creados por Bob Haney y Bruno Premiani. *Teen Titans*, la serie oficial del grupo, debuta dos años después. Al trio original se une ahora Speedy, compañero de Flecha Verde, y Wonder Girl, compañera de Wonder Woman. La afiliación de Dick a este equipo de superheroes afecta a sus colaboraciones con Batman y tendrá repercusiones graves en el futuro.



Portada de *Batman* 171, con el regreso del Acertijo

Otro giro radical llevado a cabo por Schwartz consiste en matar a Alfred. El fiel mayordomo fallece en el *Detective Comics* 328 (junio de 1964), aplastado por una roca dirigida a sus amos. En las dos últimas páginas, mientras Bruce y Dick lamentan la muerte de su mayordomo, aparece la Tía Harriet, sustituta del difunto. Todavía coleaban los ataques de Wertham. "Había mucha controversia en aquellos días sobre el hecho de ver a tres hombres viviendo en la Mansion Wayne", declara Schwartz. "Así que maté a Alfred en el proceso y traje a la Tía Harriet, la tía de Dick Grayson". Dadas las reticencias del nuevo editor a usar a la "Batman Family", esta solucion se percibe como lógica. La muerte de Alfred es una de las últimas contribuciones de Bill Finger a las series centrales de Batman antes de pasar a encargarse de *World's Finest* de manera fija.

El *New Look*, nacido en *Detective* 327, invade el resto de las series a partir del *Batman* 164 y el *World's Finest* 141. En *Batman* aparece un nuevo y flamante Batmóvil. Otro rasgo característico de esta etapa es la recuperación paulatina de los villanos, olvidados durante la excéntrica época anterior a causa de la censura.

Si hay un criminal al que el *New Look* le sienta mejor que a nadie, ése es el Acertijo. Olvidado desde su última aparición en los años cuarenta y recuperado en el *Batman* 171 (mayo de 1965), el Acertijo alcanza el rango de villano de primera. Mente criminal absoluta cuyo punto débil es dejar a Batman pistas que el mejor

detective del mundo consigue resolver sin dificultad, un buen día decide que ya no dejara rastro de sus crímenes (*The Riddler's Robberies of the Riddler*: Los robos sin acertijos del Acertijo, *Batman* 179, marzo de 1969). En este episodio, el estilo de Moldoff comienza a adaptarse al de Infantino, dejando atrás el fantasma de Bob Kane. La ayuda de Giella con el entintado es determinante. Sin poseer las técnicas de Infantino a la hora de plasmar las dobles y los guiones sobre la página, Moldoff consigue seguir acorde con la serie.

Ademas del regreso de antiguos villanos, tambien aparecen nuevos, como Hiedra Venenosa

Otro enemigo olvidado que vuelve a escena es el Espantapájaros (*The Man Who Radiated Fear*, el hombre que irradiaba miedo, *Batman* 200, mayo de 1968). Batman y Robin se enfrentan al temible gas del miedo de Jonathan Crane, quien además consigue confundir al Hombre Murciélago y hacer que se enfrente contra Joker, la Polilla Asesina y el Pingüino.

Además de 'resucitar' a antiguos enemigos, también se crean nuevos, alguno de ellos en la categoría de más peligrosos. Entre esas incorporaciones, la estrella es Hiedra Venenosa (*Beware of Poison Ivy*, Cuidado con Hiedra Venenosa, *Batman* 181, junio de 1966). Vestida con un traje verde y una diadema hecha de hiedra besa a Batman durante su batalla final. Ha rociado sus labios con cloroformo para dormirle, pero el heroe lleva unos filtros nasales que le salvan de la situación, y así consigue capturarle. Ella, por descontado, no se queda con las ganas de exclamar que algún dia él le pertenecerá, faltaria mas.

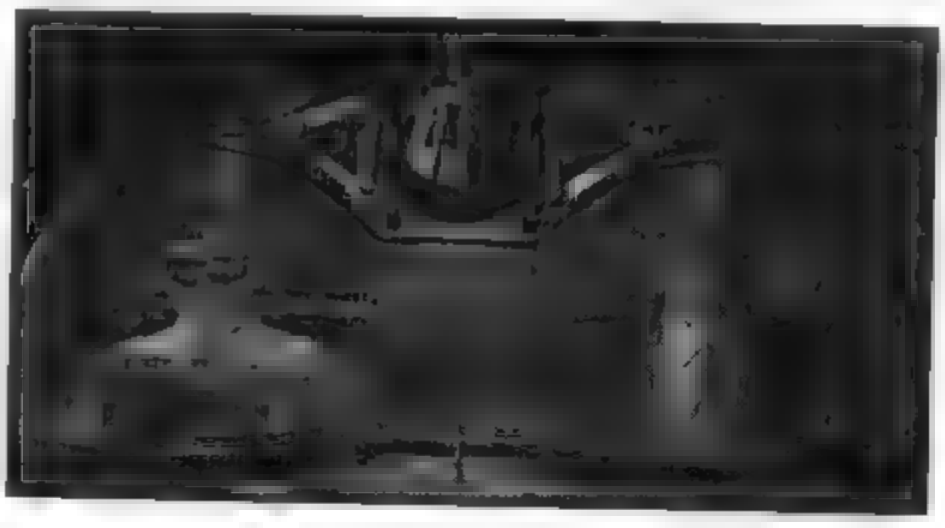
Mas espectación produce en su momento el Demoledor. Ese villano, que aparece por primera vez en *The Blockbuster Invades Gotham City* (El Demoledor invade Gotham City, *Detective Comics* 345, noviembre de 1965) es Mark Desmond, quien junto con su hermano, Roland Desmond, vive en una isla. Muy inteligente pero carente de fuerza, Mark se inyecta un suero que le convierte en una bestia. El Demoledor regresará en *The Blockbuster Breaks Loose* (El Demoledor descontrolado, *Detective Comics* 349, marzo de 1966), con una espectacular pelea en la que el Señor de la Noche recibe una paliza monumental, plasmada en dos impresionantes páginas de Carmine Infantino. Desde las sombras, un extraño villano lo manipula todo, desde el propio Demoledor hasta todas las desgracias que le ocurren a Batman y Robin, no sólo en este número, sino en muchos mas. Este misterioso personaje es The Outsider

El logo de la serie de los años sesenta

...nombre está basado en una historia de H. P. Lovecraft), criminal sediento de sangre que quiere acabar con Batman como sea. Sus poderes o identidad se dejan como subtrama para que los lectores tengan algo en lo que devanarse los sesos. La idea parece gustar y el equipo encabezado por Schwartz se alegra de la buena acogida de Outsider, sobre todo porque ni ellos mismos saben quién es el villano que acaban de crear. Tampoco es que les importe mucho, mientras las ventas suban pueden hacer durar a The Outsider todo lo que quieran. Cuando el invento deje de dar dinero, ya se inventarán algo.

En este momento se puede comprobar la salud de la que goza Batman. Posee dos series principales, *Detective Comics* y *Batman*; la tercera que comparte con Superman, *World's Finest*, también milita en la Liga de la Justicia, mientras Robin hace lo propio en Los Jóvenes Titanes. Por si fuera poco, aparece como invitado ocasional en *The Brave and the Bold*, que cada mes reúne a dos héroes diferentes del Universo DC. Esta cabecera pasa a incluirse dentro de la franquicia a partir de su número 74 (octubre-noviembre de 1967), en el que Batman comienza a tener presencia permanente. *The Brave and The Bold* cuenta con la firma de Bob Haney, junto a colaboradores como Ross Andru y Mike Sekowsky, entre otros. En los títulos principales, las aventuras se suceden a buen ritmo, con Infantino encargándose de una y Kane y Moldoff, de la otra. Solo cabe esperar la reacción del público. "Las ventas empezaron a subir rápidamente", atestigua Infantino. "Batman volvía a ser popular. Estaba salvado"

Alfred enmascarado y conduciendo



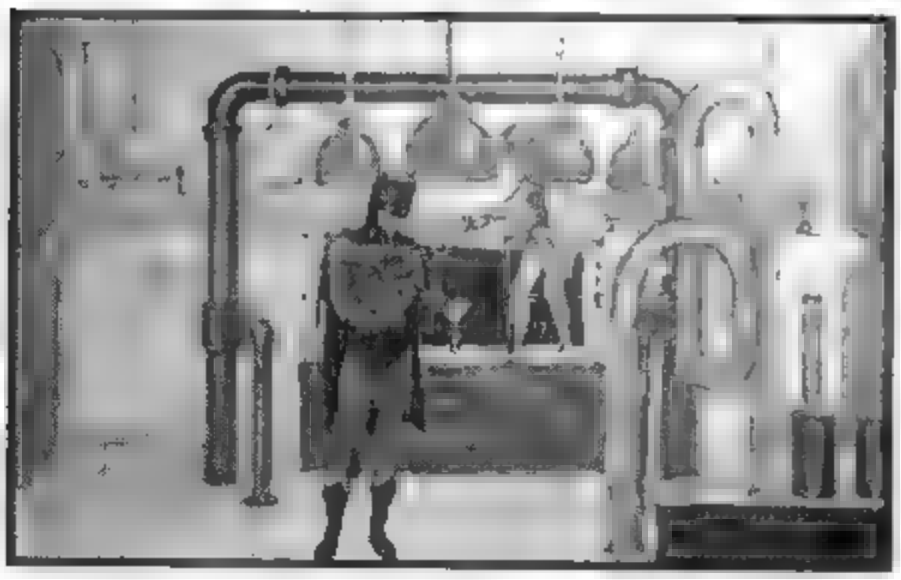
Marzo de 1965. William Dozier ha de tomar un avión. En el aeropuerto compra algo para entretenerse durante el vuelo: un ejemplar del *Batman* 171. Dozier lee el cómic y queda fascinado. Ya sabe qué es lo próximo que hará. William Dozier es productor ejecutivo de televisión y en ese momento se le ocurre una idea destinada a convertirse en un fenómeno que arrasará EE.UU. de costa a costa: una teleserie protagonizada por Batman

La materialización de la Batcueva

Los cambios efectuados por Julius Schwartz un año atrás ha entrado muy bien por los ojos de Dozier, decidido en un principio a llevar a cabo una nueva adaptación al cine del Hombre Murciélago que sirva para luego vender la serie en televisión. 20th Century Fox adquiere los derechos para producir ambas. La sorpresa llega cuando la cadena de televisión ABC compra la serie y decide emitirla antes siquiera de comenzar el rodaje de la película, que Dozier aparca momentáneamente. El nombre escogido para la serie es, simple y llanamente, *Batman*.

ABC se pone en marcha. Adjudica el guión del capítulo piloto a Lorenzo Semple Jr., quien acabará siendo el escritor de la mayoría de los capítulos y el supervisor de aquellos de los que no se ocupe personalmente. Charles B. Fitzsimons se une al reparto técnico como ayudante de producción de Dozier. "El tipo que escribió el piloto, Lorenzo Semple, era un genio de la comedia", comenta Fitzsimons. "Tenía el toque preciso para el *camp*. Lorenzo era un

y sus diseños previos



duendecillo, el tipo perfecto para escribir *Batman*. Era pequeño, de movimientos rápidos y enérgicos y fumaba como un carretero. Era un brillante escritor de comedia". Con semejante guionista, *Batman* no se convierte en la serie que cabría esperar, oscura y llena de toques de novela negra, sino en un despilfarro de actores vestidos con trajes de colores chillones diciendo a cada paso una tontería mayor que la anterior. En eso consiste el género *camp*, en llevar al extremo la realidad, hacer un teatro de lo absurdo elevado a su máxima potencia. Batman

se ve envuelto en decorados llenos de colorines y rodeado de una inocencia sorprendente de la que hacen gala sus personajes.

El aspecto de los protagonistas respeta la apariencia que Schwartz les ha insuflado, con las excepciones que explica el autor: "Me alegré que a Dozier le gustara [illegible] nuestro nuevo Batman, aunque con uno de mis cambios me salió el tiro por la culata. Dozier quería que Alfred saliera en [illegible]ser e, así que tuve que inventarme una forma de resucitarlo". El productor televisivo va a poner en el papel del mayordomo a Alan Napier, un excelente actor que ve su talento reducido a apariciones fugaces con la única función de avisar a sus amos de lo que se tercie. A pesar de ello, tiene sus momentos de gloria y consigue incluso vestirse de Batman en un capítulo o conducir el Batmovil en otro ocho damente enmascarado, por supuesto).

Adam West, idóneo para el papel de playboy según los productores

Pero ¿cómo solucionar en los comics el regreso de Alfred? A Schwartz le viene la inspiración y decide que este es el mejor momento para desvelar un misterio que lleva asomándose por las series de Batman desde el comienzo de su *Nuevo Look*. "Se me ocurrió desvelar que The Outsider era, ¿quién si no?, Alfred el mayordomo". Esta revelación tiene lugar en *Inside Story of the Outsider* (La historia oculta del Outsider, *Detective Comics* 356, octubre de 1966). En ella se descubre que Brandon Crawford encontró el cuerpo de Alfred con vida tres días después de su supuesta muerte. Crawford, un científico un poco desequilibrado, lleva al mayordomo a su laboratorio, donde le somete a experimentos. Debido a la ineficacia de éstos, el científico adquiere los rasgos de Alfred y cae en estado catatónico, mientras que el auténtico mayordomo recobra el conocimiento transformado en un extraño ser atómico con un odio puro hacia Batman y Robin. Es una solución como cualquier otra para un villano con el que nadie sabe qué hacer. Al final del número, y una vez Batman y Robin descubren todo esto, el Señor de la Noche consigue poner fin a la máquina responsable de semejante transformación y Alfred vuelve a ser el que era. Un aspecto de la serie de televisión y los comics está solucionado. Queda ahora un hueco importante por cubrir: escoger los actores principales que encarnarán al Hombre Murciélago y al Chico Maravilla.

West y Ward repasando guiones

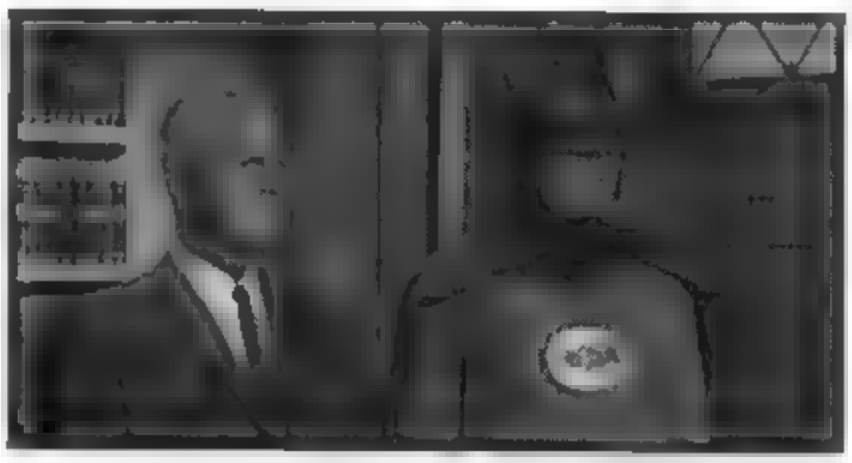
Bruce y Dick abriendo el portal hacia la cueva

Un día, Dozier observa un anuncio de Nestlé en el que un actor parodia a James Bond. A los pocos minutos ve otras dos versiones del mismo anuncio en las que el actor principal le vuelve a llamar la atención. Sin dudarlo decide ponerse en contacto con él. Y así William West Anderson, más conocido como Adam West (1928 pasa a convertirse en el más firme candidato a interpretar a Batm El actor se presenta en los estudios de Fox junto con su agent y lee el guión del episodio piloto: "Era muy divertido, fresco diferente. No había visto nada igual en televisión o en cine dije a mi agente: 'Si me quieren, no te vayas del estudio. Firm ya. Quiero hacerlo. Creo que puedo hacerlo'. Y así fue. Entre el proyecto y me dijeron:

¿Podrías hacer una prueba con un joven para ver si hay química?

Por supuesto, es algo que hay que hacer

Fox organiza un casting para conseguir al actor perfecto que encaje como Robin. Los jóvenes aspirantes pasan uno tras otro y ninguno convence. Los productores de la serie están al borde del colapso: "Necesitábamos un chaval que pareciera sacado de cómic: 1,70 y moreno. Tenía que aparentar dieciséis años pero pasar de los dieciocho para no tener problemas laborales. No había forma de encontrarlo". La posibilidad de sacar a Batman sin Robin es inadmisible, y bajo ningún concepto harán una serie de Batman sin que aparezca el Chico Maravilla. Entonces un joven llamado Berton Gervis, más conocido artísticamente como Burt Ward (1946), estudia por esa época arte dramático y asiste a uno de los castings: "Cuando me presenté, no sabía que hacía una prueba para el papel de Robin. Trabajaba en una inmobiliaria y estudiaba arte dramático. Un productor de la casa me envió a un agente y este me dijo: 'No puedo dar papeles ni a mis actores as



El Comisario Gordon junto a Batman

...que no esperes trabajar en un año y si lo haces serán papeles pequeños.' Dos semanas después me dijo:

Te a ver a este director de casting de ...Zoth Century Fox

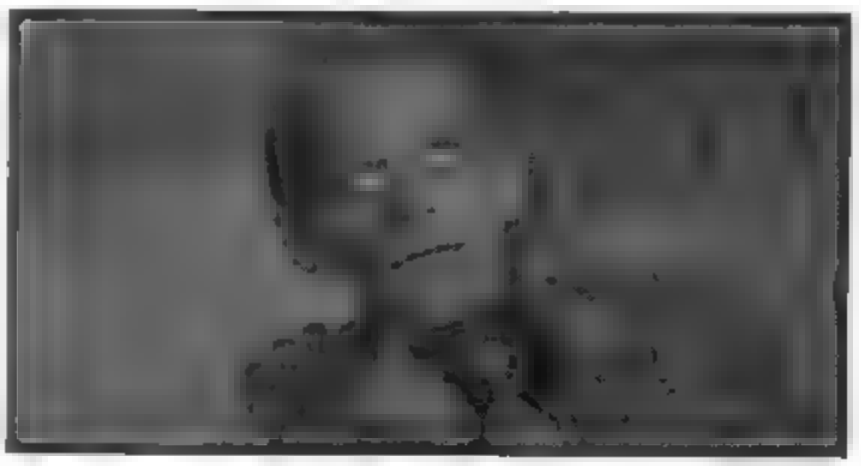
¿Para qué es?

No lo sé, van muchos jóvenes, así que ve para allá

Seis semanas después, el joven actor sigue sin recibir respuesta, aunque Fox le llama de vez en cuando con preguntas como: "¿Qué pie calzas?, ¿Cuál es tu talla de guantes?, ¿Cuánto mide la circunferencia de tu frente?"

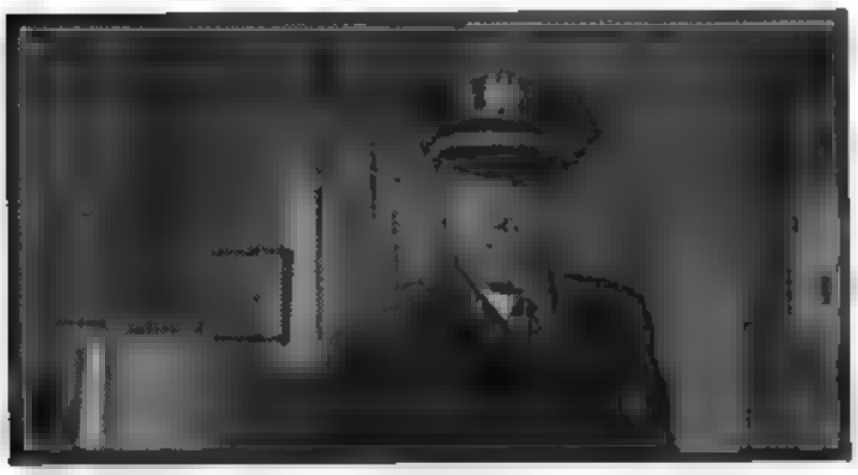
"Me decía a mí mismo '¿quiere decir esto que estoy cerca?', '¿consegatre el papel?'. Lo que pasaba es que el estudio pensaba que mi agente me había dicho que tenía el papel y mi agente pensaba que era el estudio el que me lo había comunicado. De hecho, ¡hacía cuatro semanas que tenía el papel y ni siquiera lo sabía! La misma semana que me entere que iba a ser Robin estaba al borde de la desesperación, viviendo en la playa, recogiendo latas de Coca Cola. Recuerdo que pedí un trabajo en una gasolinera por un dólar con diez a la hora y me rechazaron".

Tras hacer unos cuantos ajustes, las secuencias de prueba entre West y Ward pueden llevarse a cabo, con una excelente química entre ambos actores. "Hicimos una prueba juntos y supe al instante que Burt era la persona ideal", comenta West. "Era sensible, joven y tenía poca experiencia, pero su inocencia era pronunciada" Similares palabras utiliza William Dozier para explicar a Ward los motivos por los que fue seleccionado: "Burt, te elegimos entre 100 actores porque para nosotros, en nuestras mentes, tú eres lo más parecido a nuestra imagen de Robin. No queremos que actúes, queremos que seas tú mismo, entusiasta, porque tal como eres es tal como nos imaginamos a Robin"



Frank Gorshin, excelente Acertijo

El estudio ya tiene a sus Batman y Robin. El espectáculo puede comenzar. Para el primer capítulo se escoge como villano al Acertijo, quizá porque el cómic que leyó Dozier en aquel avión presentaba el regreso de este villano. El actor que da vida al rey de los enigmas es Frank Gorshin (1934), quien ofrece en este papel su lado más maniático, loco y excéntrico. Comienza el rodaje de la serie. "En mi primer día de rodaje", recuerda West, "hicimos exteriores en los estudios de la Fox. Cuando llegué allí,



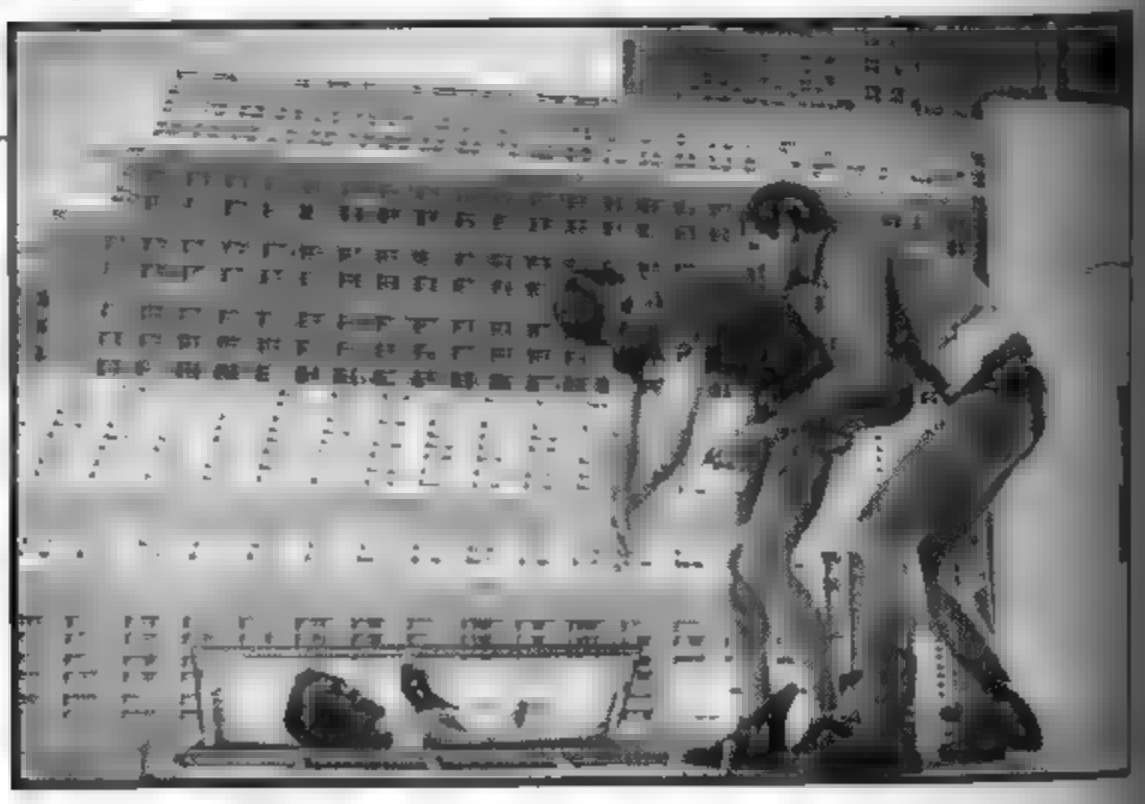
Sargento O'Hara

me senté en mi silla y entonces el co
del Acertijo explotó. La metralla de go
volaba sobre mi cabeza, la gente grita
corría. Entonces pensé: '¿Me pongo
capucha o no?' (risas)".

Las historias ocupan siempre
capítulos emitidos en días consec
Durante dos días a la semana, los est
unidenses disfrutan de su ración sem
de *Batman*. El primer episodio acaba siempre en un *cliff*
que deja en un grave peligro a Batman y Robin, como el de
seriales de los años cuarenta. Mientras los héroes acaban cap
rados por el villano de turno y predispuestos a una trampa mort
de la que, aparentemente, no hay escapatoria, una voz en *off*
Dozier) cita a los televidentes "a la misma bat-hora, en el mis
bat-canal" para ver como son capaces de resolver la situ
Otro elemento característico es la implantación sobre las ima
nes de grandes onomatopeyas cuando se suceden los comba
entre Batman, Robin y los villanos. "*Batman* era una serie qu
no se parecía a la vida real", explica West. "Su aspecto co
el teatro de lo absurdo .. me concentraba en esas cosas y son
que más disfrutaba".

La serie se estrena el 12 de enero de 1966, con gran ex
público, y pronto llega a convertirse en tal fenómeno de ma
que muchos artistas quieren salir en ella: "Teníamos la infa
escalada por la pared con la Batcuerda", recuerda West "y se
tuvimos unas doscientas cincuenta estrellas invitadas a lo lar
del programa. Entre ellas estaba gente como Frank Sinatra, Bob

La infame escalada por la pared



Kennedy, Jerry Lewis y muchos más. Siempre se asomaban por la ventana mientras Robin y yo subíamos".

Cada semana el Comisario Gordon (Neil Hamilton) y el Sargento O'Hara (Stafford Repp) llaman a Batman y Robin para hacerles llegar la noticia de un nuevo crimen. En la mayoría de los capítulos esa es la única función de ambos policías, que permanecen ajenos mientras el protagonista resuelve los casos. Además de la poco usada Batseñal, Gordon y O'Hara se ponen en contacto con los justicieros mediante un teléfono rojo instalado en el despacho del Comisario y que tiene línea directa con la Mansión Wayne. El teléfono está tapado con una pequeña cúpula de cristal, para evitarle daños. Bruce y Dick reciben la llamada, abren la cabeza de una estatua, aprietan un botón y tras una librería aparecen unas barras de hierro por las cuales descienden a la Batcueva. Durante el descenso accionan unos interruptores y de esa manera se cambian sus trajes de superhéroes mientras bajan. Muy práctico. Luego suben al Batmóvil, encienden motores y ya puede temblar la ciudad de Gotham, porque Batman y Robin entran en acción, y además lo hacen al ritmo de una banda sonora característica e inolvidable realizada por Nelson Riddle, aunque el tema principal que recuerda todo el mundo sea obra del compositor Neal Hefti.

En cuanto a los villanos, aparecen algunos nuevos, como el Rey Tut (Victor Buono, 1938-1982), un lunático que se cree la reencarnación de un faraón egipcio con ansías de poder; el Rey Reloj (Walter Slezak), un criminal secundario que años después gozará de una versión más temible; El Arquero (Art Cartney, 1918-2003), al más puro estilo Robin Hood, o Falsa Faz (Malachi Throne, 1928), enemigo que cubre su rostro con una máscara de plástico y del que nunca se descubre su auténtica identidad. "Los productores querían dar algo al público para generar expectación y decidieron no poner mi nombre en los créditos", explica Throne. "Yo insistí en que mi nombre apareciera, ya que cualquiera podría decir que él era Falsa Faz, y por ello surgieron muchos rumores. Como muchas celebridades del momento querían salir en *Batman*, se comentaba que quizá el villano fuera Cary Grant o Sammy Davis o cualquier otro. A mí nunca me mencionaron como posible candidato". Otro villano nuevo y a la vez algo secundario es Cabeza de Huevo (Vincent Price, 1911–1993), un enemigo con una inteligencia mayor de la que su

Vincent Price como Cabeza de Huevo

Congelados por Mr Frio

cabeza puede soportar. "Estaba entusiasmado por salir en *Batman*", declara Price. "Creía que ésta era una de las series de televisión más brillantes que se habían hecho nunca y aún lo creo. La imaginación y la creatividad que había allí era extraordinaria. Estaba adelantada a su tiempo". Durante el rodaje de algunos de los capítulos en los que aparece Cabeza de Huevo, West cita un momento difícil de olvidar: "Vincent Price como Cabeza de Huevo era fascinoso. Un día tenía que tirar huevos. Trajeron docenas de huevos viejos y los tiró. No me gustó nada eso y a nadie le gustó. Luego pasamos a lanzarlos nosotros y eso se convirtió en una enorme guerra de huevos, dejando un terrible olor a podrido en el escenario. Por lo menos relajó los ánimos".

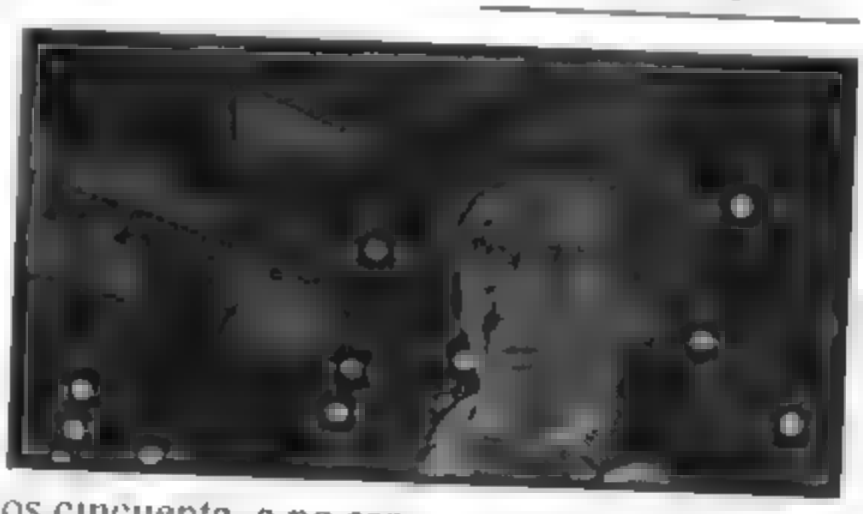
También cobran vida clásicos del cómic, como el Sombrerero Loco (David Wayne, 1914-1995) o Mr. Frío, interpretado por tres actores a lo largo de toda la serie. El primero es George Sanders (1906-1972), que mantiene su cubil bajo cero pero con una zona especial iluminada de color rojo con la temperatura suficiente para que sus secuaces sobrevivan. El segundo es Otto Preminger (1903-1986), el más recordado de los tres, aunque motivo de problemas en el rodaje, como explica Adam West: "Mr. Frío estaba tendido en el suelo y se suponía que Batman tenía que alzarlo. En muchas ocasiones un actor que simulaba estar inconsciente ayudaba a la persona que tenía que levantarle. Otto no. Cuando tuve que alzarle se quedó quieto en peso muerto, como un saco de arena y, casi literalmente, se aferraba al suelo. No podía levantar doscientas libras de peso que encima se resistían a ser levantadas. Lo dejé y lo volvimos a intentar. Pasó lo mismo. En la siguiente toma por accidente, pisé su mano. Él gritó pero creo que captó el mensaje ya que pudimos continuar". El tercer actor que encarna a Mr. Frío es Eli Wallach (1915), con un maquillaje que le hace aparentar que su pelo es escarcha de verdad, en un efecto muy bien conseguido. Dicho actor había conseguido la fama un año antes, en 1966, con *The Good, The Bad and The Ugly* (*El bueno, el feo y el malo*), junto a Clint Eastwood. Así lo explica el mismo: "Otto Preminger no estaba disponible para una secuencia[13] así que tuve la posibilidad de hacerme con el papel. A partir de entonces mis hijos me respetaron. La serie siempre me pareció muy divertida".

[13] Se considera que sí lo estaba pero debido al odio que generaba en el estudio se optó por contratar a otro en su lugar

Entre las grandes némesis del Hombre Murciélago, Cesar Romero (1907-1994) interpreta a un Joker histriónico que pocas veces llega a la grandeza de su versión del cómic. Romero se niega en rotundo a afeitarse el bigote que le ha hecho tan famoso, con lo que el equipo técnico tiene que maquillárselo de blanco. Por desgracia, por mucho que lo tapen, el bigote se nota y mucho "Tardaban una hora en ponerme todo el maquillaje, pero la peluca es lo que mas me molestaba de todo", recuerda Romero "La peluca era verde, por supuesto, pero a veces en la fotografía resultaba como roja o amarilla, cualquier color menos verde. Me la engrapaban con pegamento alrededor de la frente y después de un rato me daba dolor de cabeza".

Joker y su bigote

Burgess Meredith (1907-1997) borda el papel del Pingüino en una interpretación sublime. Sus movimientos, su forma de hablar, sus graznidos, todo en él recuerda a un pingüino. Simplemente sensacional y motivo mas que suficiente para que acabe siendo el villano mas requerido de la serie. "Hice *Batman* por dos razones", explica Meredith. "Una era el sueldo, pero la otra consistía en que la serie estaba de moda. Todo el mundo, incluso Frank Sinatra, quería aparecer como villano o tener su *cameo* en la escena de la ventana. Recuerdo que Otto Preminger me decía: '¡Dios mío, mi hijo me matará como no consiga un trabajo para *Batman*!' ¡Y de hecho acabó entrando en la serie como Mr. Frío!"



Burgess Meredith como el Pingüino

De entre todos ellos, quien roba los corazones de los televidentes es Catwoman, con un traje exclusivo, debido a que en los cómics suele cambiar a menudo de vestimenta. Vestida de negro, ceñida, con un antifaz y unas pequeñas orejas gatunas en la cabeza, Julie Newmar es la elegida por el estudio para encarnar a la Mujer Gato. "Era maravilloso. Podías ser retorcida y malvada, algo imposible para una actriz en los años cincuenta, a no ser que fuera en películas de serie B", recuerda la actriz, que deja para la posteridad las escenas en las que se insinúa a Batman. Él acaba negándose, pero el espectador piensa que la próxima vez que se vean acabarán juntos, algo que nunca ocurrirá. No resultan extrañas las afirmaciones al respecto de Adam West: "¿Mi villano favorito? Diría que Catwoman, y ya sabéis por qué". De todos los villanos de papel, el único que no tiene su réplica en televisión es Dos Caras,

seguramente por ser demasiado retorcido e imposible de satur... Un Dos Caras en estilo *camp* hubiera sido escalofriante.

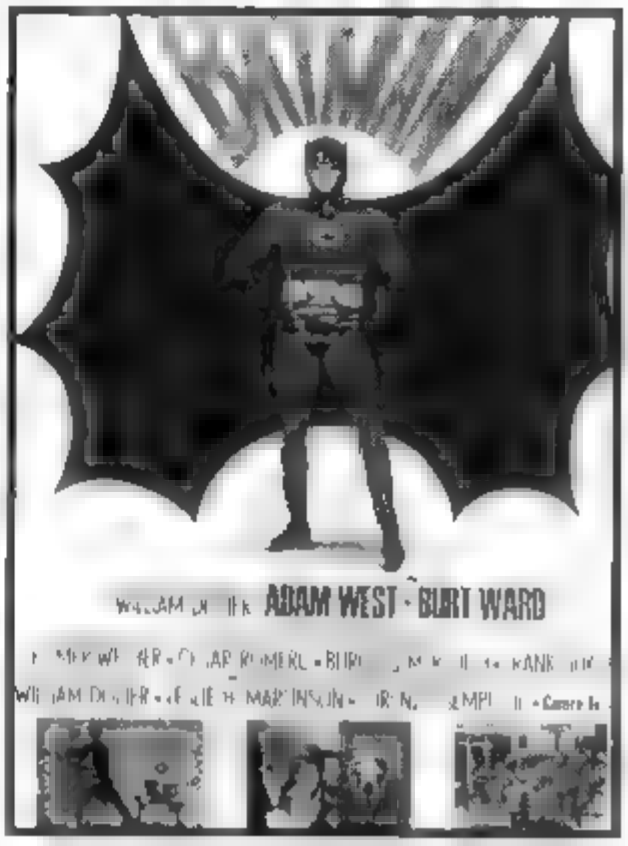
Con la serie en boca de todos, Fox aprueba la produccion ... una película con los mismos actores y equipo técnico, preparados para rodar un capítulo mucho mas largo y de mayor presupues... Los guionistas deciden que para la cinta han de hacer algo gra... y qué mejor que enfrentar a Batman y Robin contra cuatro de s... peores enemigos: Joker, Pingumo, Acertijo y Catwoman. Todos interpretados por los actores originales, salvo Catwoman, a car... de Lee Meriwether, debido a que Julie Newmar rueda otro film... en ese momento y le resulta imposible participar. "Hicimos tre... y cuatro episodios y después la pelicula", recuerda West. "¿Por qué hacerla, si ya teníamos la serie? Para venderla al extranjer... Se estrenó fuera y funciono. El largometraje preparó el camino para una serie que nadie entendia ni sabía de qué iba"

Los cuatro villanos se unen para desbaratar a las Naciones Unidas. Han conseguido crear una especie de rayo deshidrata... que convierte a la gente en polvo. Batman y Robin van desentra... los enigmas del Acertijo, algunos con respuestas totalmente lógicas y obvias como: "¿Qué pesa seis onzas, se posa sobre un árbol y es peligroso?". "Un gorrión con una metralleta", responde Robin. Y el Comisario Gordon y el Sargento O'Hara asienten asombrados ante las dotes deductivas del Joven Maravilla. Otro gran enigma es: "¿Qué es amarillo y escribe?". Está claro, un plátano-bolígrafo. El ridículo alcanza cotas inimaginables.

El presupuesto mayor de la produccion sirve para que los villanos puedan contar con un enorme submarino con forma de pingüino, con aletas y todo, o para que además del Batmóvil, aparezcezcan otros vehículos como el Batcóptero, la Batmoto o la Batlancha, juguetes nuevos que se amortizarán después usándolos en la serie. Para el recuerdo quedan un buen número de escenas, como aquella en la que Batman, colgado del Batcóptero sobre el mar, es mordido por un tiburón de plástico y pide a Robin el Bat-spray repelente de tiburones; o cuando Batman ha de deshacerse de una bomba y corre sosteniéndola por encima de su cabeza de un lado a otro, pero se encuentra con mucha gente por el camino (hasta patitos en el agua) que le impide lanzarla a ningún sitio. Adam West

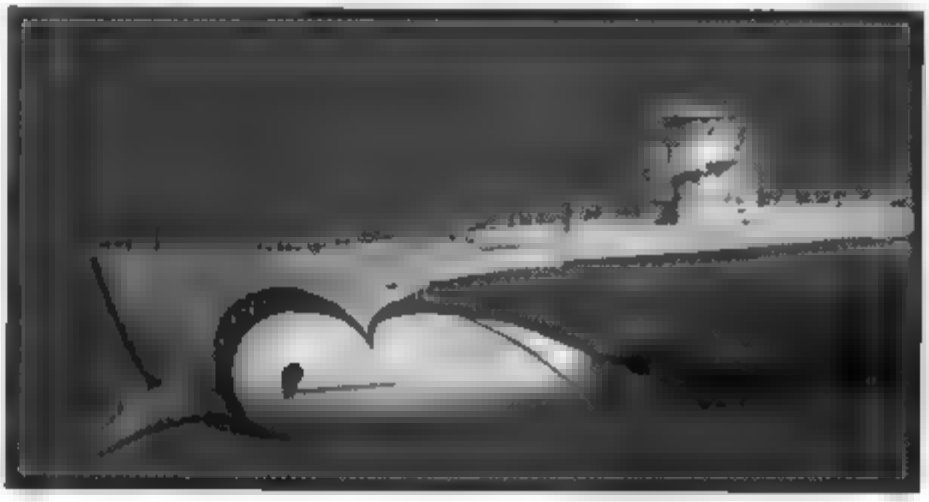
Julie Newmar, una Catwoman perfecta

...ve muy bien a la tónica *camp* de la serie y la película, ...explica Fritzsimons: "Adam West comprendía la ...da *camp*, ¡era maravilloso interpretando una frase ...a mayor seriedad, aunque fuera la más estúpida ...nada! Recuerdo que en el piloto un camarero dice 'Mesa en primera fila, Batman?' y Adam dice 'No, me sentaré en la barra. Quiero pasar inadvertido.' ¡Y ...ese traje puesto! Ésa era la clave, si podías decir esa frase, eras Batman. ¡Si no podías, no me importa ...os premios de la Academia hubieras ganado, no podías ser Batman!". Aunque no todo es fantástico, ya ...a West el traje de Batman le causa algun que otro problema: "El traje de tela picaba mucho. Si os fijáis, Batman siempre se estaba moviendo".



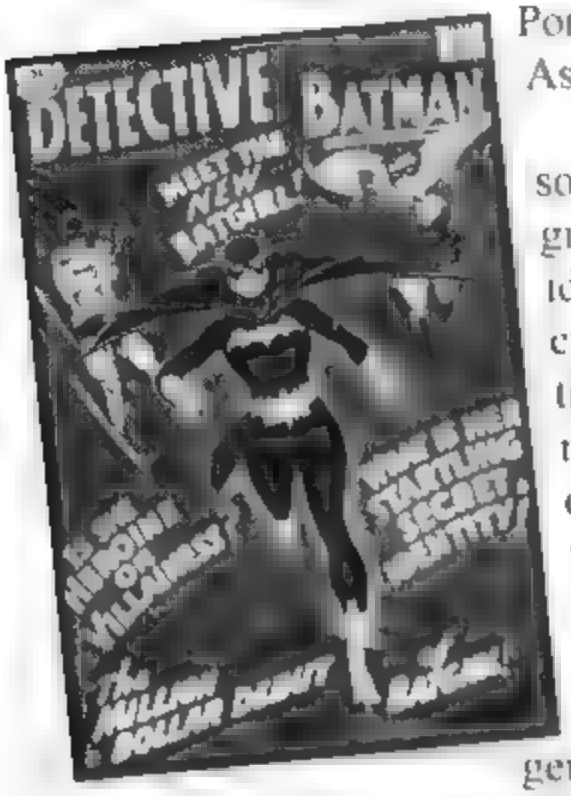
Cartel de la pelicula

La película se estrena el 3 de agosto de 1966 y se convierte, como era de esperar, en un éxito absoluto. No hay ni un sólo centímetro cuadrado de todo el país en el que la fiebre no esté arrasando, tanto en la televisión como en los cómics. Si aumentaron sus ventas al llegar la revolucion de Schwartz con la serie y el largometraje en boca de todos el resultado es asombroso. "Fue algo increíble", confirma Infantino. "Las ventas se dispararon y llegamos a vender un millón de ejemplares cada cómic". Es entonces cuando se adapta la versión televisiva antes, para que los nuevos lectores se encuentren con lo mismo, a pesar de que la serie no recuerda para nada la esencia del Batman de Finger y Kane. "No sé si estaba cómodo con ello, pero era lo que tenía que hacer", comenta un resignado Schwartz. "Como la serie de televisión era un éxito, se me dijo que los cómics fueran igual. Por supuesto, cuando la serie empezó a descender, también ocurrió lo mismo con las ventas de los cómics".



Submarino pingüino

En el momento de estrenarse la segunda temporada, la audiencia disminuye considerablemente. Algunos actores, como Julie Newmar o Frank Gorshin dejan el show, sustituidos por profesionales de menor entidad, Eartha Kitt en el caso de Newmar y John Astin en el de Gorshin. Además, se reducen los dos capítulos semanales a uno, excluyendo el clásico *continuará*. Fox llega a un acuerdo con DC para intentar recuperar el favor del público como sea. "En la serie de televisión funcionaban muy bien los personajes femeninos, el productor decía que eran muy sexys.



Presentación de la nueva Batgirl en los comics

Por eso nos encargaron que creásemos uno nuevo para el [illegible]. Así nació la nueva Batgirl", recuerda Infantino.

Esta Batgirl no tiene nada que ver con la anterior, aquella sobrina de Batwoman de los años cincuenta. La nueva Batgirl no es una niña, sino una chica joven más crecidita cuya identidad secreta es Barbara Gordon, la hija del Comisario creada en los comics por Julius Schwartz y Carmine Infantino en *The Million Dollar Debut of Batgirl* (El debut del millón de dolares de Batgirl, *Detective Comics* 359, enero de 1967). La historia relata cómo Barbara se convierte en una heroina por accidente. Es una fiesta de Halloween y ella va vestida como Batgirl, presencia un robo a Bruce Wayne y decide intervenir, con lo que da inicio a su carrera contra el crimen. No comparte cueva con Batman y Robin y en general actúa mucho por su cuenta, protagonizando historias de complemento junto a Robin en *Batman* y *Detective Comics*.

La actriz encargada de dar vida a Batgirl es Yvonne Craig. "Siempre he creído que me contrataron para el papel porque era capaz de conducir mi propia moto", confiesa la actriz. El productor Fritzsimons aporta más datos: "Yvonne Craig era una chica muy joven que luchaba contra ciertos problemas de peso, especialmente en las caderas. La pobre Yvonne tuvo que seguir un regimen muy estricto para meterse en el disfraz de Batgirl. Le diseñamos una Batmoto. Hasta existio la posibilidad de que llegara a protagonizar su propia serie". En cuestiones de contrato, Craig pasa por algunos problemas. "Por lo que sé, no hicieron ningún juguete de Batgirl durante los diez primeros años porque mi contrato me daba participación en el merchandising. Adam y Burt los demandaron durante años para intentar ganar algo de dinero por el merchandising, pero nunca lo consiguieron. Mi agente me había cubierto esa parte diciendo que si querían hacer cualquier cosa con el logo de Batgirl, Yvonne Craig o Barbara Gordon, yo recibiría un tanto por ciento de todo lo que hicieran durante los diez primeros años. No hubo nada de material relacionado con Batgirl en ese tiempo. Cuando pasaron los diez años, empecé a ver juguetes de Batgirl".

Aun con un nuevo personaje, la serie no retoma el vuelo. "*Batman* era una serie cara y estaba perdiendo dinero", recuerda West. "Me sentía frustrado y descontento

Quería dejarlo. Nada de lo que yo hiciera servía para convencer a los productores o al estudio de que debía haber mejoras. Sólo era un empleado. Finalmente, perdí todo el interés porque sentí que estaban descuidando la serie. No se gastaban el dinero necesario y no recibíamos los galones que merecíamos. Yo no quería seguir siendo parte de esa situación. Estaba cansado de luchar para que los episodios fueran mejores. La serie que yo quería hacer ya no era posible. Aún así, detestaba abandonar al personaje porque Batman había sido muy bueno para mí". Los guionistas por su parte se sienten incómodos con la medida tomada por el estudio de reducir la duración de las historias a un solo capítulo. No les dejaba sitio para contar cosas. Todo esto acaba por desembocar al 14 de marzo de 1968, fecha de emisión del último capítulo. Han sido tres temporadas, una película, un gran éxito, sesenta y veinte capítulos en total y una Batmanía que, a pesar del adiós de la serie, sigue vigente gracias a las continuas reposiciones de las que goza en todo el mundo. "En las últimas audiencias, la serie todavía era la primera en su franja horaria", explica Dozier. Pero los adultos estaban aburridos y las audiencias eran mas y más bajas. A los chicos no les importaba si eran episodios repetidos porque, ¿para qué gastarse 87.000 dólares en nuevos?".

y en la serie

Ahora, Batman goza de una nueva, aunque breve, incursión en la pequeña pantalla gracias a su primera serie de dibujos animados. La serie en cuestión, para la cadena CBS, se estrena el 14 de septiembre de 1968 y finaliza el 6 de septiembre de 1970, con un total de treinta y cuatro episodios. Incluye a la mayoría

Joker, sus gracias y los efectos especiales de lo sesenta

Rodando la escena de la bomba.

de enemigos que ya salían en la serie de televisión y avanzada la serie, también a Batgirl con tal de conseguir más audiencia, pero, a pesar de ser emitida junto a Superman en la conocida *The Batman/Superman Hour*, no consigue el éxito esperado y se cancela. Batman sigue vivo. Sus historias han de seguir en el papel, allí donde nació.

Sin televisión que las sostenga, las ventas millonarias han desaparecido y el personaje está herido de muerte a causa del estilo inducido por la televisión. Batman no tiene un camino fijo por el que seguir. Los pilares que se levantaron con el nuevo estilo de Schwartz e Infantino han quedado demasiado atrás para retomarlos y a su vez el tono *camp* heredado de la serie de televisión ya no sirve. Es necesario algún cambio, algo que insufle sabia nueva a Batman. En esos años, DC es comprada por Kinney National Services, quien a su vez compra Warner Bros. El camino a seguir es más que borroso. Nadie sabe qué hacer.

Es 1967, Carmine Infantino llega a director editorial de DC Comics. Por fin podrá hacer algo que ha deseado desde hace años. Llama a su despacho a Bob Kane y le dice:

-Bob, ya sé que las páginas de Batman que firmas no las haces tú. Hagamos un trato: te voy a seguir pagando la mitad de lo que ganas por página a cambio de que no vuelvas a dibujar nunca más a Batman. Si aceptas has de dejar la serie para siempre.

-Por mí encantado.

Se supone que cuando has creado a un personaje que ha alcanzado tanta fama, quieres seguir vinculado a ese personaje hasta el final, mimarlo y cuidarlo hasta que ya no puedas más y no aceptar un trato que te separa de tu personaje simplemente por dinero. Según Infantino: "Era un verdadero hijo de puta. Sheldon Moldoff era quien le hacía la mayor parte del trabajo a cambio de una miseria". Moldoff se encuentra de repente sin trabajo. Contratado como está bajo las órdenes de Kane, una vez éste está fuera del medio, él también cae en desgracia. "Finalmente, Bob me dijo que DC iba a encargarse del personaje totalmente", recuerda Moldoff. "Así es como nuestra colaboración acabó. No creo que tuviera fans. No creo que siquiera nadie me conociera". En marzo de 1967, en el *World's*

1963. Bill Finger escribe su última historia de Batman, retirándose definitivamente.

Con la muerte de Bill Finger, Bob Kane y Sheldon Moldoff, todas las vinculaciones con el Batman original de los años treinta y cuarenta, han terminado. Es el turno ahora para una nueva generación de autores que recoja la antorcha e ilumine el camino de Batman durante las próximas décadas.

R.I.P
BRUCE

CAPÍTULO TRES 1969-1986

UN JURAMENTO DESDE LA TUMBA

Es 1969. El cambio que facturará el camino a seguir para el ...bre Murciélago a lo largo de las próximas décadas no se ...ncuentra ni en *Batman* ni en *Detective Comics*. Tampoco está en *... Is Finest*. Hay que girar la mirada hacia la cuarta serie del personaje *The Brave and the Bold*, coleccion donde, debido al éxito ... serie de televisión, Batman ha comenzado a co-protagonizar ...stor...s con un invitado especial diferente en cada número. El ...mbio no viene acontecido por un éxito mediatico. Tampoco es ...nsado con anterioridad. Esta vez viene de improviso. Esta ...z tiene nombre y apellido: Neal Adams. Este joven dibujante, ...do el 15 de junio de 1941, está destinado a devolver a Batman ...sol ficativo de detective oscuro y gótico. Al conseguir entrar ...DC Comics, Neal Adams dibuja las aventuras de Deadman en *...ange Adventures* y realiza portadas para las series de Superman. Adams ve que algo falla en Batman, que están cavando su propia tumba poco a poco. La serie de televisión consiguió en su ...mento un gran auge, pero hirió creativamente al personaje. A raíz de la suspensión del programa, en DC ya no saben qué hacer con él. No queda ningún enlace con su genesis, tanto en terminos de autores como de historias. Batman está al borde del precipicio una vez más y nadie le tiende una mano para salir de allí.

Un año antes, en 1968, Adams cree saber qué es lo que hay ...hacer. "La verdad es que Batman nunca me había acabado de gustar desde la marcha de Jerry Robinson y Dick Sprang, pero yo entendía que parte de mi trabajo era ...ajar a DC Comics", recuerda el dibujante. Completamente decidido, se dirige al despacho de Julius Schwartz y le dice que le gustaría hacer una historia de Batman. "Podríamos decir que me echó a patadas de su despacho", declara Adams. "Probablemente tenía sus razones para decirme que no, y quizás tenían que ver todavía con las obligaciones contractuales de Bob Kane con DC". El autor no desiste en su empeño y acude a Murray Boltinoff, editor de *Brave and the Bold*, para ver si por ahí puede conseguirlo.

Neal Adams

Boltinoff dirige su serie acorde con el éxito que tenga el invitado especial de cada número: "Solía sentarme con Carmine

Portada del *Brave and the Bold* 79

Infantino cuando él ya era editor en jefe de DC y me lo a ventas. Si un equipo no había funcionado, no lo usaban de nuevo. Así que tenía que ir rotando a los mismos her y había aproximadamente una docena de ellos, como Flas o Green Arrow".

Adams va mucho mas confiado a hablar con Bolt "Ya había hecho *Jerry Lewis* con él y DC le había felic por ello, así que él sí estaba dispuesto. Le dije, 'Déjame ha a Batman con Deadman', ya que yo había estado dibuj antes a Deadman". Esta historia aparece finalmente en *Brave and the Bold* 79 (agosto-septiembre de 1968). Adam dibujará ocho números mas, con guiones de Bob Hane hasta el principio de la década de los setenta. Por fin pud retocar al personaje como el creía conveniente. "Cuan comencé a dibujarlo, una de las primeras cosas que se m ocurrieron era que Batman se tenía que parecer a un murciel Tenía fotografías de ellos en mi archivo y me gustaba la mane en que volaban. Había algo inspirador en cómo volaban que m dejo claro que eso era parte de lo que Batman era. Decidí q Batman tendría la capa más larga, que las orejas de su capuch habían de ser mas puntiagudas y los tonos de su cara tendrían mas sombras, con lo que lo convertí en un personaje más mister so que el del programa de televisión de Adam West, que iba andan do por ahí feliz a plena luz del día. Solía pasear por la calle 42 donde proyectaban las nuevas películas de la Hammer, en las qu Christopher Lee hacía de Drácula. Recuerdo que había una escen que me dejo alucinado. La cámara estaba encima de un balcón mirando hacia abajo, hacia Lee, mientras se marcha un coche de caballos. Lee lleva una capa larga y, mientras el coche se marcha él se da la vuelta, pero antes de girarse hace un movimiento sú y la capa se hincha con el viento, revolotea y le sigue mientras sale de escena. Pensé que de esa manera era como debía moverse la capa de Batman. Debía ser algo vivo y eso es lo que hice inmediatamente".

Corriendo a la luz del día... tan contentos

Todos estos cambios sirven para de volver a Batman hacia esa oscuridad que le caracterizó muy brevemente durante su primer año de existencia. A su vez, aporta rasgos que consiguen crear una atmósfera propia del Romanticismo Gótico haciendo que la acción transcurra de noche, que el personaje se desenvuelva entre las sombras o que en vez de pájaros corrientes, aparezcan murciélagos. Hoy día resulta muy

a fin de poder situarlo en cualquier otro escenario que no sea ese. Adams ayuda a crear una sensación más impactante debido al realismo de sus dibujos y se inmiscuye en las tareas de entintado y coloreado de las páginas, algo totalmente fuera de tiempo, porque en esa época cada persona tiene su función y en ningún momento se produce interacción alguna entre los responsables gráficos del cómic.

En los ocho números que realiza, le toca dibujar a Batman junto a invitados como Flash, Creeper, Green Arrow (al que le diseña un nuevo traje), Aquaman o los Jóvenes Titanes. La aceptación de dichas historias y de la nueva apariencia del Hombre Murciélago es muy buena entre los lectores, cansados de ver siempre lo mismo en las series mare del personaje. Con estas cartas en las manos, Schwartz se dirige a Adams y le pregunta:

¿Qué estás haciendo y qué te hace creer que sabes como debe ser Batman?

Julie, no soy sólo yo el que cree como ha de ser Batman. Es cosa propia de América. La única gente que parece no saberlo es la de DC Comics

Con estas palabras, Schwartz comienza a poner en funcionamiento los engranajes de su mente y reconoce que hay que hacer algo en las series centrales. Hay que hacer cambios

Recientemente, DC se ha hecho con varios autores de la editorial Charlton, Jim Aparo, Steve Ditko, Dick Giordano, Pat Boyette, Dennis O'Neil, y Steve Skeates. Entre esta multitud se encuentran las personas destinadas a marcar época en Batman, según Schwartz: "Mi guionista favorito del momento era Dennis O'Neil, y Neal Adams estaba haciendo un trabajo memorable para Murray Boltinoff. Así que pensé que juntos formarían un equipo idóneo"

Christopher Lee como Dracula, influencia para el Batman de Neal Adams

Dennis O'Neil

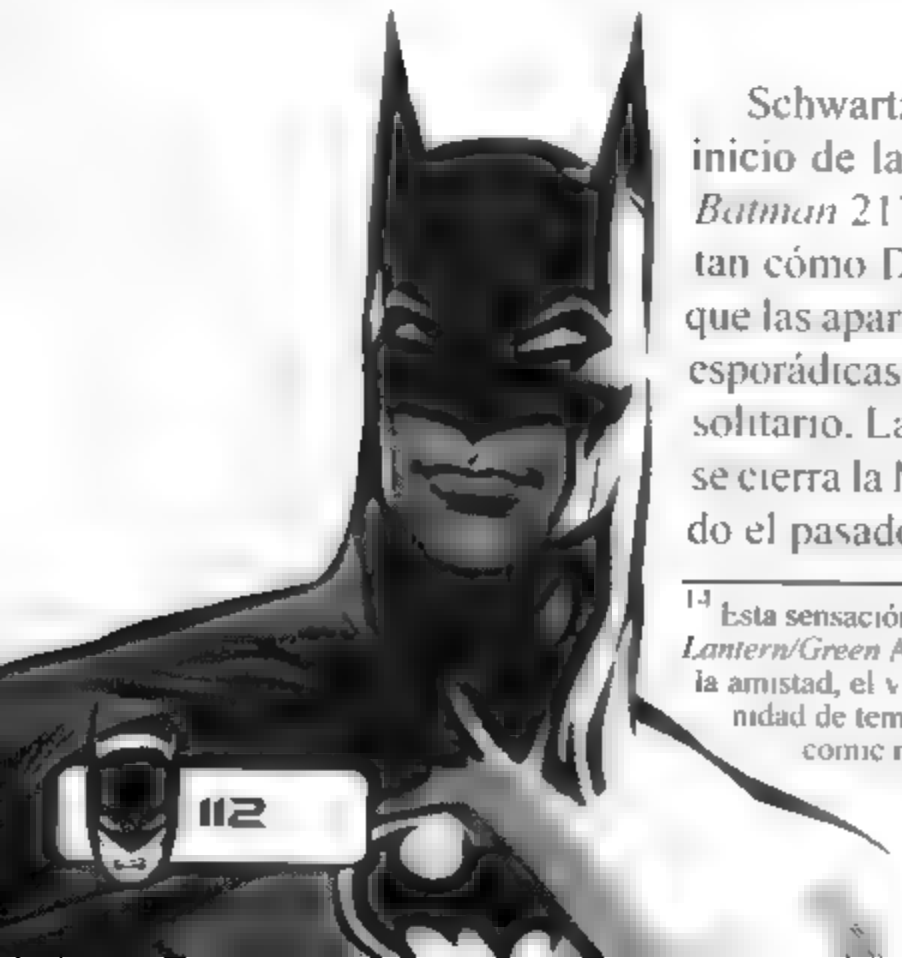
"Cuando entré en DC, Neal y yo comenzamos una inmediata amistad", recuerda Dick Giordano. Esta buena relación entre ambos autores propicia que, en la mayoría de las ocasiones, Giordano sea el encargado de entintar los lápices de Adams. Visualmente, Batman está a punto de comenzar una de las mejores etapas que ha vivido nunca. A esto hay que sumarle los guiones de Dennis O'Neil, un nombre que estaba destinado a cruzarse con Batman desde su nacimiento, en mayo de 1939, igual que Batman. "Pensar en ello me hace tener escalofríos", confiesa O'Neil. Sus guiones se basan en dejar al lector con algo que le haga pensar, ya sea sobre él o sobre el mundo que le rodea[14].

Página veintidós del *Brave and the Bold* 84 con Batman y el Sargento Rock

El intento en 1964 por parte de Schwartz e Infantino fue barrido por la serie de televisión. Esta vez quieren que los cambios sean perpetuos y significativos. El encargado de las series durante este periodo de transición es Frank Robbins (1917-1994) el cual ofrece historias inscritas en la vorágine que supuso el éxito televisivo. A raíz del anuncio de la llegada de sangre nueva, Robbins adopta un estilo apartado de todo esto y más centrado en el misterio, el crimen, y los escenarios góticos. Como Neal Adams va a pasar a *Detective Comics* y *Batman*, en *Brave and the Bold* aparecen dibujantes como Nick Cardy, Mike Sekowsky, Bob Brown o Irv Novick, hasta la llegada del nuevo dibujante regular de esta serie Jim Aparo (1932), que con algunos descansos permanecerá asociado a esta serie hasta su cierre. "Hice ocho historias para *Brave and the Bold* bien guionizadas por Bob Haney" recuerda Adams "Pero el solía escribir mucho para cada historia, te perdías en los detalles. Yo tendía a enfocar sus historias y hacerlas mas directas. Que el ponía que Batman entraba por una habitación, pues yo decidía que lo haría a través de la ventana, en las sombras"

Las decisiones del editor jefe de Batman están tomadas. Los cambios están decididos. Todo está predispuesto. Solo falta que suba el telón, aparezcan los actores a escena y comiencen a relatarnos las historias del nuevo Batman.

Dibujo no publicado de Neal Adams



Schwartz escoge la fecha de enero de 1970 como el inicio de la nueva etapa. En diciembre de 1969, en *Batman* 217, Frank Robbins e Irv Novick (1916) cuentan cómo Dick Grayson se va a la Universidad, con lo que las apariciones de Robin se van a volver mucho más esporádicas, volviendo así al Batman original, al Batman solitario. Las sorpresas no acaban ahí. En dicho número se cierra la Mansión Wayne y Bruce decide dejar aparcado el pasado y comenzar una nueva vida, más centrada

[14] Esta sensación va ampliandola hasta llegar a su maximo apogeo en *Green Lantern/Green Arrow*, con dibujos de Adams. En dicha serie el autor explora la amistad, el viaje, la relacion 'padre/hijo', las drogas, el amor y una infinidad de temas que ha alzado a esta serie como un hito en la historia del comic norteamericano

en luchar contra el crimen, no sólo como Batman, sino también como Bruce Wayne. Para ello se muda, junto a Alfred, al centro de Gotham, al ático del edificio de la Fundación Wayne. Desde allí y con todo su dinero crea una organización destinada a ayudar a las víctimas de los criminales que asolan la ciudad. Batman no va a dejar de existir, por supuesto. Debajo de la Fundación Wayne reside una nueva Batcueva que ha preparado para continuar con su juramento de venganza. O'Neil y Adams lo tienen todo preparado para que puedan dar rienda suelta a su imaginación con una nueva premisa del personaje por explorar.

Antes de comenzar, O'Neil tiene que indagar más en el personaje y conseguir esclarecer en su mente cómo quiere escribir *Batman*. Según Schwartz: "Hablamos un montón sobre ello y acabamos llegando a la conclusión de que queríamos volver a utilizar a Batman exactamente como se solía usar al principio". En palabras del propio O'Neil. "Mi gran idea fue simplemente devolverlo a donde empezó. Fui a la biblioteca de DC y leí algunas de las primeras historias. Intenté captar la esencia de lo que buscaban Bob Kane y Bill Finger, con la ventaja de veinte años de sofisticación en las técnicas narrativas y veinte años aprendiendo de nuestros predecesores". La originalidad consiste en volver al origen y eso es lo que los nuevos responsables de Batman pretenden hacer: rescatar la obra del primer año de Finger y Kane y remodelarla para que se ajuste a los años setenta.

Portada del *Detective* 395

Enero de 1970, *Detective Comics* 395. La primera historia del tándem O'Neil Adams sale a la luz: *The Secret of the Waiting Graves* (El secreto de las tumbas que esperan). Batman aparece en medio de un relato de terror enmarcado en México, donde una pareja busca la vida eterna pero en su lugar lo único que encuentran es la muerte. Respecto a la participación de Neal Adams en las historias, Dennis O'Neil comenta: "No recuerdo que él contribuyese en nada salvo por algunos excepcionales dibujos. La gente a menudo me pregunta cómo trabajé con Adams y no lo sé. Nunca trabajé con él. Escribía los guiones, se los mandaba y un tiempo después eran publicados. Nosotros nunca nos sentamos y hablamos de las historias. Ninguna vez que recuerde. Es un extraño fenómeno que no llego a comprender. Neal y yo somos personas completamente

distintas. No creo que haya una sola cosa en la que estemos a acuerdo. Pero haciendo el trabajo, de algún modo, probablemente en algún nivel inconsciente, estabamos en perfecta sincronía lo menos durante un tiempo. Su verdadera contribución era la interpretación visual de Batman. Pienso que todos despues de Neal han estado influidos por el. Las libertades artísticas que se toma con el traje para interpretar al personaje, tomar su psicología darle forma visual... era un material maravilloso".

"Mi intención era reinventar a Batman y traer de vuelta todo lo bueno" explica Adams. "De manera que si solo iba a tener la oportunidad de dibujar a los viejos villanos, intentaria que sus versiones fueran definitivas. Me lancé a por todas".

Los meses pasan. Un día soleado de primavera de 1970, Frank Robbins está ofreciendo guiones a Schwartz, quien los rechaza uno tras otro, lo que era costumbre en él. El problema es que Robbins es terco y de ese despacho no se va sin concretar una historia. Pasan las horas, ambos discuten puntos de vista hasta que Schwartz se gira de repente hacia Adams y le dice:

Hey, Adams, ¿tienes alguna idea?

Sí, tengo una gran idea.

Nah, estás bromeando

Bueno, pues olvidalo.

Frank insiste en que Adams lo diga y éste pregunta, algo harto:

¿Me vais a escuchar o sólo queréis mojar de mi? —callan gruñendo y le escuchan.— *Se trata de un científico que es un gran fan de Batman. Tanto que ha dedicado su trabajo a conseguir un extracto de murciélago que pueda hacerle a Batman un verdadero Hombre Murciélago dándole las habilidades de estos. Tras unas extrañas circunstancias, prueba el suero en sí mismo y se transforma en un Murciélago—Hombre*

Estás bromeando –contesta Julius

—Julie —prosigue Adams— *¿cómo se iba a sentir DC si Marvel apareciese mañana con un Murciélago—Hombre y le funcionase? ¡Podrían pueden hacerlo!*

¿Estás dispuesto a dibujarlo? —es la rápida respuesta del editor.

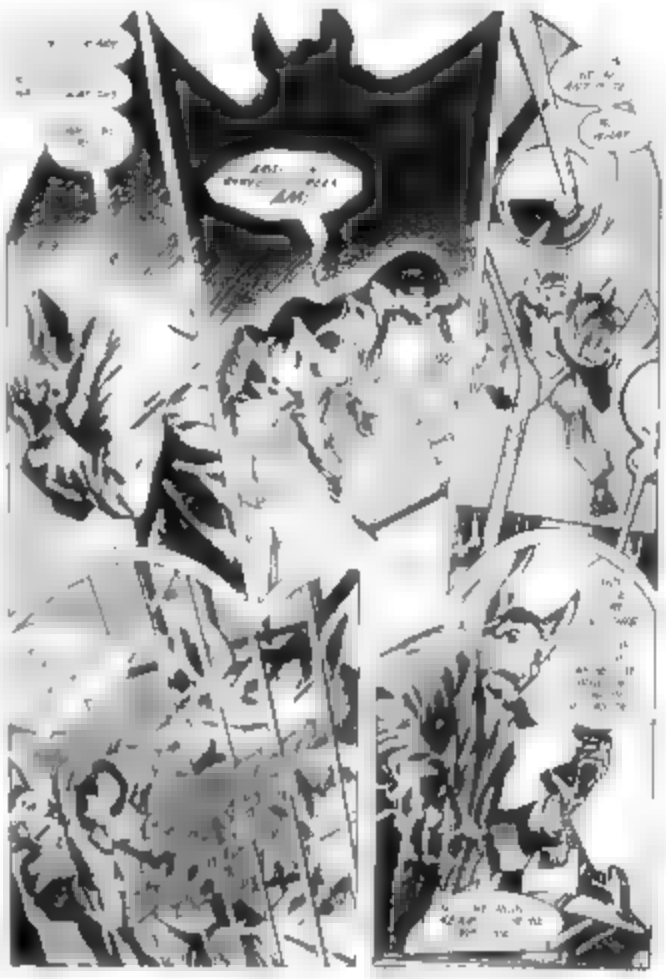
Man-Bat nace en el *Detective Comics* 400 (junio de 1970), en la piel del científico Kirk Langstrom del Ma-

Otro dibujo inedito de Neal Adams

...de Historia Natural de Gotham City. La escena ...a que Langstrom descubre su transformación es ...ada de forma brillante por Adams, con una ...posición de página basada en las alas de los ...murciélagos

"La versión de Neal Adams no es mi versión", ...ma el editor, quien asegura que él es el creador ...Man-Bat. Sea de quien sea, la verdad es que ha ...do un nuevo enemigo con una fuerza visual sin ...precedentes y que gracias al arte de Adams, luce como ...nca mas volverá a lucir en años venideros

Historias que nos devuelven a Batman como ...mejor detective del mundo se van sucediendo ...una tras otra, como en *Ghost of the Killer Skies* (La fantasma de los cielos mortales, *Detective* 404, ...ctubre de 1970), en la que el personaje se encuentra ...España y debe resolver un crimen que se comete durante el rodaje de una película basada en los ...combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial, en ...excelente homenaje a *El As Enemigo* de Bob Kanigher y Joe Kubert. En este nuevo tipo de historias vemos a Batman investigar, ...dar entre varios sospechosos y descubrir al malhechor siendo ...un caso, como ocurría en los cómics de Finger y Kane. Es un ...greso a los orígenes en toda regla, pero aprovechando la evolu...que ha vivido el medio del comic como expresion artistica a ...largo de estos años.



Espectacular pagina de Adams para el nacimiento de Man-Bat

Otra historia sublime es *A Vow from the Grave* (Un juramento ...desde la tumba, *Detective* 410, abril de 1971). Batman persigue a ...preso fugado hasta que topa con una familia de lo mas excentri... En esta familia se encuentra una mujer muy obesa, su marido, ...ch eo-foca y un hombre con la fuerza de un Goliat. Durante ...historia, Batman se encuentra con que no sólo ha de dete...al fugitivo, sino a un asesino dentro de esa familia. Las pistas, la investigación de Batman, el tono oscuro que envuelve a toda la historia y los dibujos extremadamente realistas de Adams consiguen ofrecer una de las mejores historias del personaje. O'Neil siempre suele dejar en sus guiones mensajes hacia el lector para ver si son capaces de revelar el misterio antes que Batman, algunas veces son cosas imposibles de descifrar porque aluden a hechos ocurridos entre viñetas, mientras que otras sí lo son. "Mi historia favorita es

Nuevo dibujo inedito de Adams con Batman y el Sargento Rock de Joe Kubert

Ra's al Ghul y su triunfal entrada

Un juramento desde la tumba", confiesa el guionista. "Es una de las pocas historias expresamente detectivescas con la que estoy casi satisfecho, porque creo que juego absolutamente limpio con el lector, sin empantanarle con digresiones... La pista es una pista visual, y está ahí, puedes verla claramente si tienes los ojos abiertos. Y aun así, creo que no estorba para nada al flujo de la historia. Sigue avanzando a su ritmo y para rematarlo tiene una sorpresa final. Así que de todas, creo que ésa fue la vez en la que mejor conseguí ejecutar los aspectos teenicos que implica hacer un cómic de esa clase." El autor está tan contento con esta historia que va más allá: "La versión definitiva de Batman es la de *Un juramento desde la tumba*. Obviamente, mi versión y la de Neal es la versión del personaje que más me gusta. Y en esa historia es en la que más nos acercamos al ideal platónico de lo que debería ser una historia del Hombre Murciélago. Lo único que no tiene es Gotham City, que en términos ideales debería aparecer." Más adelante retomara esa ciudad lúgubre y oscura más a menudo, pero la mayoría de historias de O'Neil-Adams transcurren lejos de la ciudad de Batman, con lo que resulta cuanto menos curioso. "Estoy seguro que no pensamos en ello", confiesa O'Neil. "Solo me interesaba hacer historias góticas y aterradoras. Estaba influido por escritores como Lovecraft o Edgar Allan Poe. Ni siquiera pensé en Gotham City."

Adams no pudo dejar de lado la oportunidad de dibujar al Joker (*Batman* 251).

En mayo de 1971, en el *Detective Comics* 411, Dennis O'Neil presenta a Talia, una preciosa mujer a la que Batman conoce mientras éste persigue a la Liga de los Asesinos. Ella le cuenta a Batman que la tenían como rehén porque su padre, Ra's al Ghul ('Cabeza del demonio', en árabe), y el líder de la Liga han mantenido algunos negocios.

Al mes siguiente, en la historia *Daughter of the Demon* (Hija del demonio, *Batman* 232), secuestran a Robin. La nota del secuestro le llega a Bruce a su ático de la Fundación Wayne, con lo que el secuestrador conoce su doble identidad

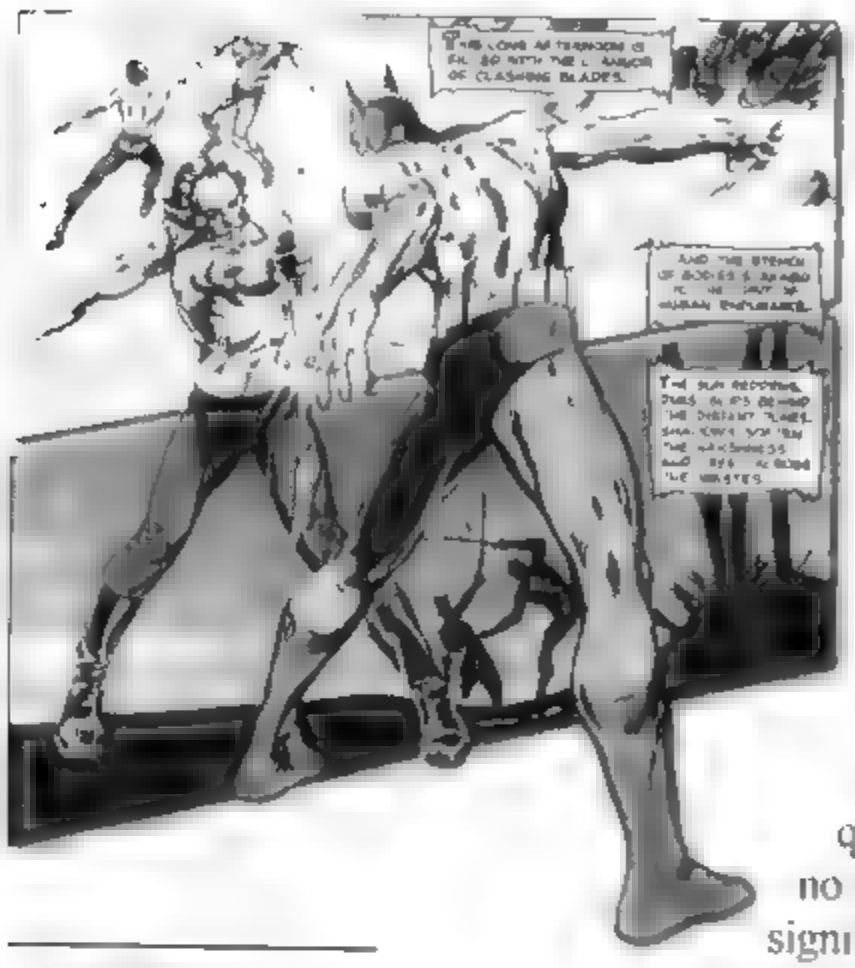
...a Bateueva se encuentra con Ra's al Ghul. Ra's explica que también han secuestrado a su hija. Deciden juntos a descubrir qué es lo que pasa y quién está detras de todo. Como es de prever, se descubre que el auténtico culpable de todo esto es el propio Ra's al Ghul, que ha organizado todo para ofrecerle a Batman su puesto como sustituto en el intento por restablecer el orden al planeta. Ra's cree que la Tierra merece volver a vivir, y para ello hay que eliminar el virus que la corroe: el ser humano. Planea dejar con vida solo al diez por ciento apto de la Humanidad para que repueble el planeta y acabe con esta era de miseria. Batman se niega, ya que eso implicaría millones de muertes. Ra's considera a Batman la única persona física y mentalmente perfecta como para hacerse cargo. Además, su hija Talia lo ama. Batman sigue negándose y es entonces cuando Ra's comprende que no van a ser aliados... serán enemigos.

Pintura inédita de Bob Kane hecha muchos años después de la original

"Talia fue una chica inventada para servir a las necesidades de un argumento específico, sin pensar en ningún momento que volvería a aparecer ni que iba a tener un padre ni nada parecido. Necesitaba una mujer para que el argumento funcionara y me decanté por Talia", confiesa O'Neil, hecho harto sorprendente por la trascendencia que ha tenido con los años, además de ser pieza fundamental en las explicaciones que da Ra's a Batman. "Comprendimos que, aunque las historias de Batman eran interesantes, sus enemigos habían sido de poca monta. Entre Julius y yo, decidimos que necesitábamos otro villano realmente bueno para Batman. Y así nos pusimos a crear uno", explica O'Neil. "Como todo el mundo sabe, la calidad de un heroe se mide por la calidad de sus villanos. Cuanto mas fuerte es el enemigo, más noble es el heroe capaz de vencer a ese enemigo".

Neal Adams recuerda los siguientes pasos que se dan en la creación de Ra's: "Denny escribió originalmente a Ra's al Ghul para que fuera un tipo normal y corriente. Me volví loco intentando crear una visualización de este tipo sin disfraz. Su cara tenía que expresar que había vivido una larga vida antes de aparecer en el papel por primera vez. Creé una cara que no estaba sujeta a ninguna raza en especial".

O'Neil tiene una opinión muy definida de ambos personajes: "Son enemigos que se tienen un respeto absoluto el uno por el otro porque reconocen que en el fondo son casi como hermanos, o al menos Ra's lo reconoce. A Ra's siempre lo he concebido como un hombre muy



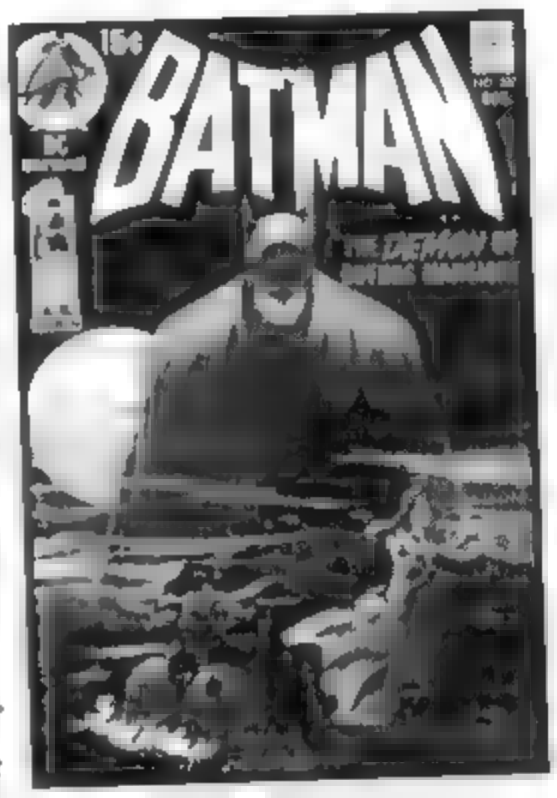
Mítico duelo a espadas entre Batman y Ra's al Ghul

noble, a su manera, y en cierta forma, considerablemente más admirable que Batman. Ra's quiere limpiar el planeta. Quiere restaurar el orden. Siente que se avecina el Apocalipsis y va a imponer su voluntad al mundo entero para impedirlo. Eso le convierte en un auténtico fascista, pero hacer que los trenes lleguen puntuales tampoco fue algo tan negativo. Él extiende eso a todo el planeta. Batman sólo está obsesionado con atrapar criminales. Es una obsesión bastante más innoble que la de Ra's. Batman es, fundamentalmente, un solitario obsesionado. No esta loco, no es un psicópata. Hay una gran diferencia entre una obsesión y una psicosis. Batman sabe quién es y sabe qué es lo que le impulsa y elige no resistirse a ello. Permite que su obsesión dé significado a su vida porque no puede pensar en nada mejor. También tiene multitud de cualidades naturales. Probablemente sea la unica persona en el mundo que podría hacer lo que el hace. Pero no ignora ni siquiera durante un instante por qué lo esta haciendo o incluso que se trata de algo enfermizo, y tampoco pierde el control".

"Talia no tiene complejos sexuales" prosigue el guionista. "Imagino que habra tenido amantes, pero su orgullo y vanidad son tales que ningun amante excepto alguien próximo a la perfección física le satisfaría, y Batman no es solo físicamente perfecto, sino mentalmente perfecto. No ha conocido a nadie mas hombre que él y además, para ella resulta un desafío superar su condición asexuada y llevarselo al huerto. Batman no se casa con ella, pero querría hacerlo por la misma razón que ella quiere casarse con él. Sus sirvientes tambien son muy altos y ella es una mujer impresionante. Es la cosa más bonita que ha visto jamas, claro que depende de quien la dibuje no lo es. . También es terriblemente lista y competente. Es perfecta para él, excepto que está manchada por el mal".

Talia es la pareja ideal de Batman. Ambos se atraen por lo mismo, se gustan física y mentalmente, pero su unión es imposible. Ahí radica de nuevo la tragedia en el personaje, su romanticismo. Un amor correspondido que es imposible de alcanzar, una vida sumida en la obsesión que le priva de cualquier posibilidad de ser feliz. No es de extrañar que las historias de Dennis O'Neil sean de las más recordadas, porque el autor comprende perfectamente la esencia del detective.

La historia de Ra's al Ghul pasa a ser una subtrama que se presenta aperiódicamente. Entre medias aparecen otras historias no menos excelentes, como el regreso después de veinte años del mejor enemigo de Batman: Dos Caras. Pero después de haber presentado a Ra's, O'Neil y Adams descubren que este personaje, con un potencial increíble, había demasiado tiempo en el olvido. Ya es hora de traerlo de vuelta. El regreso se produce en *Half an Evil* (Media verdad, *Batman* 234, agosto de 1971), donde cuentan el origen del villano, porque al llevar veinte años sin aparecer probablemente la mayoría de lectores lo desconozca. Adams incluso homenajea la portada del *Detective Comics* 66 en una viñeta de este número.



Portada homenajeada del *Batman* 227

Otra gran historia del dúo O'Neil-Adams es *Night of the Reaper* (La noche del Segador, *Batman* 237, diciembre de 1971) en la que vemos a Robin en una de sus cada vez más escasas apariciones tras su marcha a la Universidad, relegado a protagonizar historias de complemento allá donde se le presente ocasión. Adams sobresale con creces, en especial con una secuencia en la que mediante tres viñetas verticales Batman pasa por delante de un coche que explota, con lo que continua revolucionando el medio a través de nuevas técnicas narrativas.

Dibujo de Adams que recoge la esencia del mejor Gótico

Ya nadie recuerda al Batman siempre sonriente de los cincuenta. La ambientación gótica y oscura consigue devolver al personaje a sus raíces con dos historias publicadas en diciembre de 1970 en las series *Batman* y *Brave and the Bold*. En el *Batman* 227, *The Demon of Gothos Mansion* (El demonio de la mansión Gothos) ofrece un relato fantasmagórico en torno a una mansión en la que se llevan a cabo ritos satánicos. Batman consigue resolver el caso gracias a la aparición de una mujer que le acompaña desde el primer momento y cuya existencia, si es real o etérea, queda en el aire. Este número lleva una excelente portada del propio Adams en la que homenajea la que en su día hizo Bob Kane para el *Detective Comics* 31. En el *Brave and the Bold* 93, el Señor de la Noche se encuentra con la Casa del Misterio, un lugar repleto de espíritus y trampas mortales en la que de nuevo un ente paranormal salva al héroe.

Tras mucho tiempo, parece que la historia de Ra's al Ghul se resolvera por fin. Todo comienza en *Bruce Wayne – Rest in Peace*

(Bruce Wayne, descanse en paz, *Batman* 242, junio de 1972) Batman comienza su cruzada final contra Ra's recopilando información. Acude a Fósforos Malone, un tipo que tiene muchos contactos por el bajo mundo. En un altercado, Malone fallece y Batman usurpa su identidad para conseguir información fácil de primera mano, táctica que seguirá usando en el futuro. En *The Demon Lives Again* (El demonio vive de nuevo, *Batman* 244, septiembre de 1972) se descubre que Ra's utiliza Fosas Lázaro para poder volver a la vida y así es como ha conseguido vivir durante siglos. El enfrentamiento final tiene lugar en el desierto, donde Batman y Ra's se baten en un duelo que gana el Señor de la Noche. Tras reducir a Ra's, Talia se queda a su lado y le pregunta:

¿Lo entregarás a las autoridades?

Debo hacerlo. Lo siento.

¿Y yo? ¿También me harás prisionera?

Batman y Talia, el uno para el otro

Batman agarra a Talia y la besa apasionadamente, carga con su padre a cuestas y se aleja, dejándola libre... pero también sola. De esa manera parece zanjarse el tema de Ra's al Ghul, confirmando una vez más un amor imposible para Batman, aunque esta vez no sea como con las anteriores conquistas del héroe, esta vez sí que aparentaba un auténtico enamoramiento, una auténtica pasión.

Neal Adams sólo realiza dos historias más del personaje: una sobre el Joker en el *Batman* 251 (septiembre de 1973) en la que ocurre una escena desesperante con Batman dentro de un tanque de agua con un tiburón; y otra en *Moon of the Wolf* (La luna del lobo, *Batman* 255, abril de 1974). Adams abandonó las grandes empresas que son Marvel y DC para fundar la suya propia, Continuity, la cual sigue hoy en día sin pena ni gloria. Dick Giordano, el artista que se ha encargado de entintar prácticamente todos los trabajos de Adams, resalta la influencia que este dibujante ha dejado y dejará en el Hombre Murciélago: "Conseguimos volver al Batman oscuro y misterioso del principio y creo que ésa es la razón por la que esas historias funcionaron tan bien. Incluso hoy en día todavía usamos el Batman de Neal con esa capa ondeante, casi viva, y esas orejas puntiagudas".

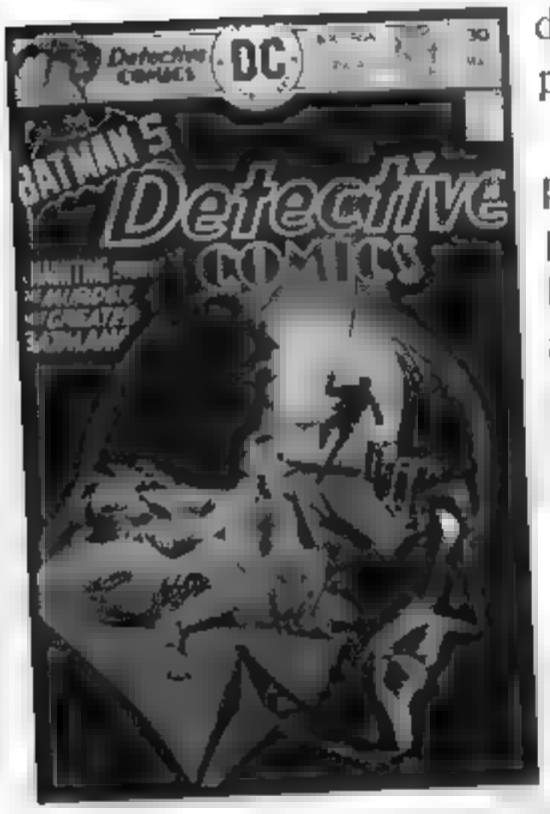
Finales de 1973. Julie Schwartz se toma un descanso como editor de *Detective Comics* durante siete números y en su lugar llega Archie Goodwin (1937-1981) que también se encarga de escribir la mayoría de números que le toca editar. Su breve etapa comienza en el *Detective Comics* 437 (octubre-noviembre de 1973) y trabaja con dibujantes de la talla de Alex Toth, Howard Chaykin o Walter Simonson. Con este último realiza *Manhunter*, una serie de complementos históricos para *Detective*. En 1975, Schwartz regresa a su puesto y comienza a crear una proliferación de títulos relacionados con Batman que no duran ni un respiro, como la serie dedicada a *Man-Bat* (dos números) o *The Joker* (nueve). Por el contrario, una serie que aguanta, tres años nada menos, es *Batman Family*. La serie se centra en Robin y Batgirl lejos de la sombra del murciélago, y rescata del olvido a Bat-Mito y Batwoman, mientras el perro sigue desaparecido en combate... y soltero.

La familia unida jamás será vencida

Esta serie da la oportunidad a jóvenes artistas de poder demostrar su talento, como es el caso de Marshall Rogers. *Batman Family* nace con el propósito de presentar en algún sitio historias de Robin quien ha perdido a su grupo con la cancelación en 1973 de *Teen Titans*. En dicha serie reapareció la primera Bat-Girl, sobrina de Batwoman, convertida en Flame Bird, lo que la alejaba del Bat-Universo.

El mayor esfuerzo radica en superar la marcha de Neal Adams en *Brave and the Bold*. Jim Aparo lleva varios años con fructíferos resultados y permanece en la serie hasta su cierre en el 200 (julio de 1983). Aunque eso no significa que deje de dibujar al personaje. La serie sustituta de *Brave and the Bold*, *Batman and the Outsiders*, lleva también sus lápices durante los primeros veinte meses.

En *Detective Comics* y *Batman* no consiguen acertar. Dibujantes como John Calnan, Ernie Chan (1940) e Irv Novick pasan de una a otra otro entre ambas series. Los dos últimos mantienen una calidad más que respetable, pero no llegan ni por asomo a alcanzar el estilo de Adams. "Todo el mundo que dibujaba a Batman estaba influenciado por Neal Adams. Incluso Dick Giordano me dijo que cuando entintaba a otros dibujantes hacía que se parecieran a Neal Adams. Después se dio cuenta que eso no era lo correcto. Dick me dijo que cada dibujante es distinto y que el entintador debería seguir lo que marcaba el lápiz", recuerda Aparo. "A mí el material



No hay esperanza en el callejon del crimen

de Adams me parecia lo mejor y decidí que si alguna vez le ponían a hacer Batman, le imitaría. Y eso es lo que hice.

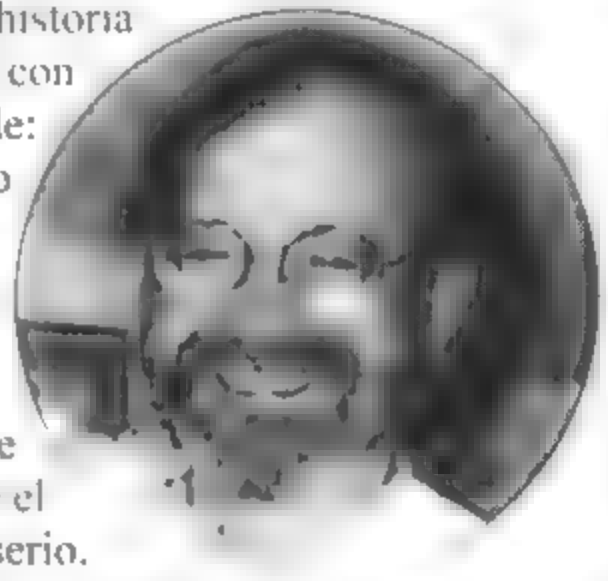
Hay que reconocer el esfuerzo de todos estos autores porque ellos son los que mantienen encendida la antorcha para que Batman prosiga su camino cada mes. Este esfuerzo en la producción de tantos cómics durante varios años no se ve reflejada ni en ventas ni en calidad. Son pequeño diamante en bruto surge entre tantas páginas *Detective Comics* 457 (marzo de 1976) con la excepcional *There Is No Hope in Crime Alley* (No hay esperanza en el Callejon del Crimen). Desde la misma portada se nos adelanta que estamos presenciando algo distinto. La imagen, hecha por Dick Giordano, nos muestra el rostro de Batman de perfil y, en su interior, vemos el flashback del asesinato de sus padres. Es una clara muestra de lo que anida en la mente de Bruce Wayne, su único movil en esa vida. Al contemplar el rostro de Batman desde otra perspectiva parece que éste surja del recuerdo, mostrando a Batman como producto de dicho crimen. La historia la realizan Dennis O'Neil y el mismo Giordano. Alli se presenta a Leslie Thompkins, un nuevo personaje inmediatamente aceptado dentro del canon. El número gira en torno al aniversario de la muerte de los padres de Bruce. El asesinato ocurrió en una de las mejores zonas de Gotham, zona convertida ahora en el llamado Callejón del Crimen, un lugar marginal anegado por la delincuencia, como si el propio Batman maldijera para siempre el lugar donde sus padres murieron. O'Neil nos revela que el pequeño Bruce fue consolado por Leslie Thompkins cuando perdió a sus padres. El guionista tambien instaura una tradición en la historia de Batman al describir como el personaje visita cada año el lugar de los hechos y, de paso, ve a Leslie, sin que ésta sepa el por qué, a menos de momento.

Steve Englehart.

Jenette Kahn acaba de hacerse con el control de DC Comics. Como nueva presidenta de la empresa se espera de ella que aporte movimiento a una editorial que se está estancando en su política interina. Kahn comienza a mover sus fichas por el tablero para conseguir una jugada ganadora. Su objetivo se centra en el relanzamiento de la Liga de la Justicia. El primer hombre en su lista es Steve Englehart (1947), guionista venido de Marvel que seguramente aportará el soplo de aire fresco necesario. Kahn concreta una cena con el autor y le comenta

sospechanes. Englehart los acepta, aunque no sin antes dejar escapar la oportunidad de informar a su nueva jefa lo que ansía ante todo. "Bueno, es que lo que realmente quiero hacer es Batman" Por supuesto no hay ningún problema, que se haga cargo de ambas series. Aunque por parte de Englehart sí lo hay: Julie Schwartz.

Schwartz tiene un método de trabajo que incluye reunir a sus guionistas en el despacho, mostrarles la portada y la historia que tienen que escribir. Englehart no está nada cómodo con esa idea y se lo comenta a la presidenta. Ella le responde: "Julie solo quiere que los cómics sean buenos". Cuando comienza a trabajar con su nuevo editor, éste se le acerca y le comenta: "Entiendo cómo quieres trabajar y mientras el resultado sea bueno a mí ya me vale". Los temores de Englehart desaparecen.



Walter Simonson

"El concepto de Batman para mucha gente durante los 70 estaba basado en la serie de los sesenta", prosigue el guionista. "Nadie fuera de los cómics se lo tomaba en serio. Neal Adams y Neal hicieron un trabajo que llamó la atención de los lectores de cómics, pero la gente de la calle no tenía ni idea de lo que pasaba. No creo que ni DC ni yo esperásemos cambiar esa sensación, pero sí que había un presentimiento de que al ser yo bien conocido en ese momento y al haber estado haciendo algunas series Marvel, mi llegada a DC les ayudaría a ellos (y a Batman) a volver a acaparar los titulares. De todas formas, no sé si mi llegada hizo que Batman se convirtiera en el personaje más vendido de la empresa. A mediados de los setenta muchos equipos creativos dejaron DC y la compañía estaba en un estado muy moribundo. No quiero desprestigiar a ningún buen artista que aun quedara allí pero en general, Marvel era el lugar idóneo en el que estar y allí es donde fue la gente, incluso personas que pensabas que estarían toda la vida en DC, como Gil Kane, estaban ahora en Marvel. No sé cómo vendía Batman durante mi etapa, pero estoy seguro que tanto como a DC le hubiera gustado".

Englehart es un guionista que ha crecido con el personaje y ha aprendido a amarlo y entenderlo. "Siempre ha sido mi personaje favorito. Recuerdo ir a los partidos de béisbol con mi padre, porque era cuando me compraba un cómic. El que siempre escogía era el de Batman. En muchos aspectos, es el personaje arquetipo de los cómics porque él, entre los demás, funciona mejor en blanco y negro. Ésa es la base de todos los cómics. Mientras otros personajes necesitan el color para definirse, el mundo de Batman es extremadamente en blanco y negro... y precisamente por eso es el superhéroe definitivo. El mundo que

El origen del Dr Fósforo

fue diseñado para que viviera en : un mundo de historieta: el mundo d tinta negra sobre las páginas bla En años posteriores y más sofist se convirtió en moneda de cambio mar que Bob Kane no era un gran jante, ya que comparado con Carm Infantino, Neal Adams, Gene C y Don Newton (vamos, compar con casi cualquiera) parece esp samente *amateur* desde un punt vista técnico. Pero desde el punt vista de la visión, definió algo en serie que ha hecho que todos los q la seguimos tuviéramos que volv ella cuando intentábamos que su m do cobrara vida para los lectores y p nosotros. Es una visión de los años cuarenta con el superh entrentándose a un mundo oscuro e inquietante, pero cu **más cosas cambian, más permanecen igual".**

Englehart ha de comenzar a trabajar. Antes ni siquiera d escribir una sola palabra, opta por documentarse a fondo P no recurre ni a los excéntricos años cincuenta ni tampoco excepcional etapa de Adams, sino a la génesis. "Cuando me d ron este encargo, lo primero que hice fue pedir fotocopias de historias publicadas anteriormente DC tiene todos los comics q han publicado en bonitos volumenes en una sala en algún l del edificio Me dieron fotocopias de los primeros dos o tres años de *Detective* y *Batman*. Me volque en ellas y fueron una gr **influencia en mi trabajo".**

Mientras Englehart dedica su tiempo a investigar y escribir sus primeros números, DC busca un dibujante que le acompañe y la posibilidad de subir a bordo recae en Walter Simonson, qu acepta sin dudarlo Dos días despues, ambos autores viajan en tr hacia Washington para visitar a sus respectivos familiares Todo el trayecto se ve salpicado de ideas y apuntes. En este intercambio de ideas, la aportacion de Simonson se reduce al primer villano de la etapa el Doctor Fósforo. "El Doctor Fósforo nació de m **experiencia en la Escuela de Diseño de Rhode Island",** comenta e dibujante "Uno de los profesores, Tom Segorous, era un ilustrador y pintor excelente y cuando era joven estaba interesado en los co-mics. Una vez en la que Tom y yo hablábamos de ello, me conto que él y su hermano crearon un personaje llamado Phosphor, que

una especie de hombre llameante. Sugerí la idea de Phosphor como posible personaje y Steve fue adelante con ello. Schwartz sugirió que el nombre de Phosphor era demasiado oscuro y lo cambió por Doctor Phosphorus (Doctor Fósforo) Pero la semilla de la idea broto de lo que Tom me habia contado cuando estudiaba. Le dije a Tom que íbamos a usar a Phosphor en una historia de Batman y la idea le entusiasmó".

La nueva etapa comienza en el *Detective* 469 (mayo de 1977), donde se presentan los personajes clave de la misma Rupert Thorne y Silver St Cloud. El primero es el concejal de Gotham un gran mafioso en las sombras, mientras que la segunda esta destinada a dejar su huella tanto en el corazón de Batman como en el de los lectores También aparece el ya mencionado Doctor Phosphorus, que acapara la trama del siguiente número y que, en sí, pasa un poco inadvertido, siendo recuperado en un par de ocasiones mucho mas El resultado gráfico de estos números no convence al protagonista, a pesar de ser un gran fan de Simonson. "Durante los primeros números él hacía bocetos abstractos que acababa Al Milgrom Me gusta el trabajo de Al, pero siempre he creido que trabaja mejor sobre sus propios lapices porque de por sí tiene un estilo abstracto y, claro, aquí teníamos a *Detective Comics* con Simonson trazando bocetos abstractos y Al acabándolos abstractamente Obviamente, no tenían la intensidad oscura que necesitaba el personaje Pero, así como no pedí los dibujantes con los que trabajar, tampoco pedí que los quitaran".

Bruce Wayne conoce a la que será la mujer de su vida

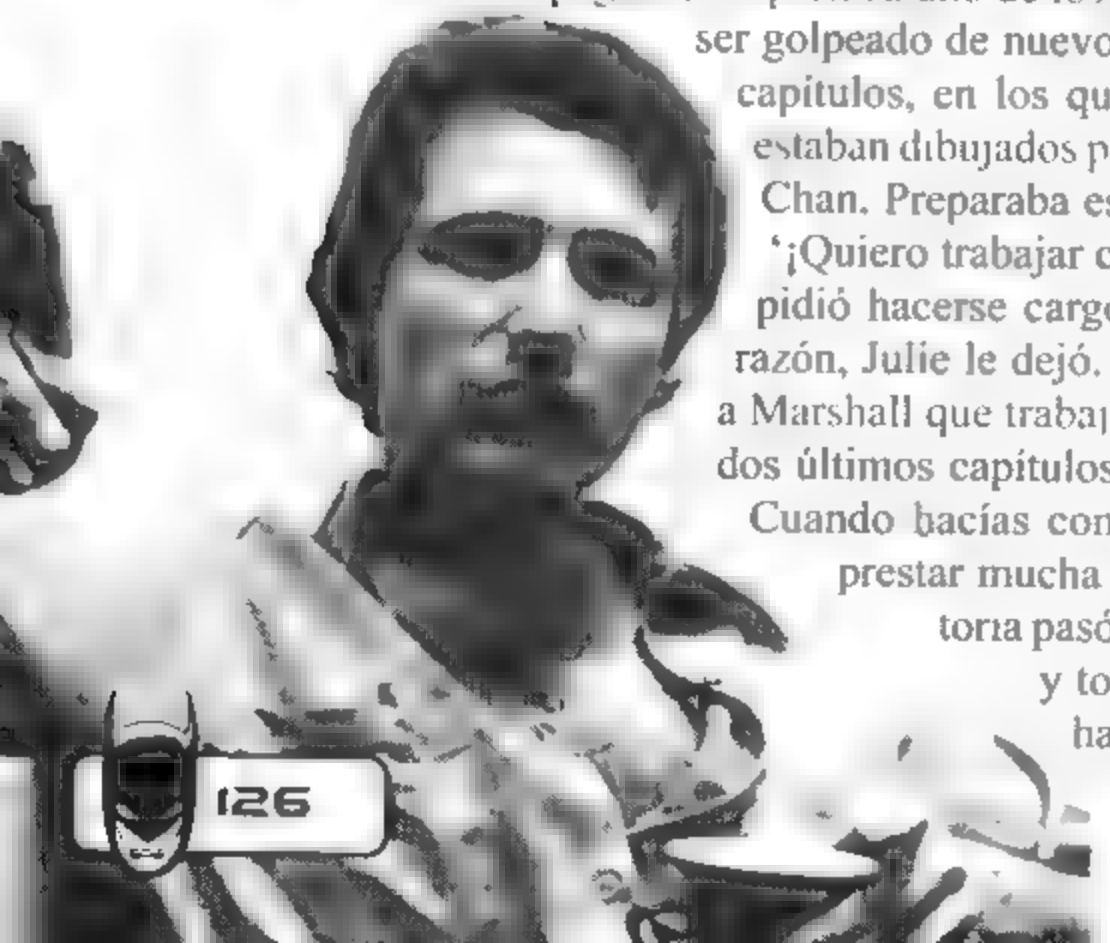
"Durante el primer par de números no sabía cómo iba a acabar", confiesa Englehart. "Por ello su responsabilidad como guionista decae, sabe perfectamente que ha de dejar una historia acabada con principio, nudo y desenlace: "Sabía que iba a hacer sólo ocho números y quería dejarlo todo bien atado. Así que lancé a Silver y a Thorne al aire y miré dónde caían. Después descubrí una manera de insertar al Joker y al Pingüino Los dos últimos números se escribieron solos. Tenía todas esas bolas en el aire y todas ellas cayeron a la vez en el momento y lugar adecuados".

HAVE YOU LOST SOMEONE?
MY DATE? DAN'S DOWN MUSTLING POOL WITH THE MAYOR'S SPEECH-WRITER!
YOU HAVE MOST OF GOTHAM'S GOVERNMENT ON BOARD I HOPE YOU'RE NOT AN ENEMY SPY!

Tras los dos primeros meses, DC anuncia que Simonson y Milgrom no van a permanecer durante el resto de la etapa "Esa era la idea desde el principio", reconoce Simonson. "Simplemente necesitarían a alguien que cubriera dos números. No recuerdo haber tenido la sensación nunca de ser el dibujante regular de Batman y normalmente recuerdo las veces en las que me daban trabajo regular". Y así, sin dibujante asignado, llega el momento para Englehart de partir: "Cuando salió el segundo numero a la calle, yo ya había acabado todos y no tenía ni idea de quien iba a dibujarlos. Considerando quienes había en DC, seguramente nadie bueno. Todo lo que podía hacer era escribir los mejores guiones que pudiera, entregarlos e irme, porque tenía planeado irme de vacaciones a Europa con mi mujer. Vendimos la casa. Cogimos la mitad del dinero y lo pusimos en el banco. Cogimos la otra mitad y nos fuimos a Europa. Compramos una caravana, intentamos que el dinero nos durara tanto como pudiéramos, que acabó siendo nueve meses. Fue la mejor epoca de mi vida. Fue un tiempo maravilloso conduciendo por ahí sin hacer nada más que disfrutar de la cultura europea".

Englehart desaparece de escena, sin conocer que antes de su llegada se había estado publicando un complemento en *Detective* que tenía la clave del devenir de sus historias. Dicho complemento estaba escrito por Bob Rozakis y realizado por varios artistas entre ellos el entintador Terry Austin (1952) y el dibujante Marshall Rogers (1950), pertenecientes a Continuity, el estudio de Adams. "DC decidió que era lo suficientemente bueno como para encargarme de un complemento en *Detective Comics*", recuerda Austin. "Era uno sobre el Calculador, un tipo al que si un heroe le pegaba, él apretaba uno de los botones en su pecho y así evitaba ser golpeado de nuevo por ese héroe. Los dos primeros capítulos, en los que salían Atom y Canario Negro, estaban dibujados por Mike Grell. El tercero por Ernie Chan. Preparaba esto cuando Marshall Rogers dijo '¡Quiero trabajar con este tipo!' Así que fue a DC y pidió hacerse cargo de la serie. Por alguna extraña razón, Julie le dejó. Neal Adams le había aconsejado a Marshall que trabajara conmigo. Acabó haciendo los dos últimos capítulos, con Green Arrow y Hawkman. Cuando hacías complementos, la gente no te solía prestar mucha atención, pero entonces esta historia pasó a ocupar la principal con Batman y todos los héroes que el Calculador había bloqueado. DC decidió darnos

Marshall Rogers.



...sotros el trabajo. Esto creó algo de desconcierto en la ... dos chavales estaban haciendo una historia princi... de Batman. Hay que recordar que esta epoca era cuando ... gente como Jim Aparo o Irv Novick. Para nosotros ... como Acción de Gracias: dos chavales comiendo en ... mesa de los adultos por primera vez".

A pesar de que Austin explique que Rogers quería tra... con él, la versión del dibujante es algo distinta: "Yo ... un mequetrefe (y no me refiero a la edad, sino a lo que ... de la industria) Acababa de terminar un complemento ... era hora de que me pusiera a hacer otra cosa. Lo que ... sobre era otro complemento, el del Calculador, que ... en *Detective Comics*. No sé exactamente quiénes ... con que ver con ello, supongo que Vinnie Colletta, el ... editor artístico en DC, le dijo a Julie: 'Tengo un chaval que es ...' Y Julie respondería: 'Tengo una historia del Calculador ... páginas en la que quiero poner a alguien' Hice los dos ... capítulos de la serie y al final los cinco personajes que se ... enfrentado al Calculador iban a aparecer en una historia ... de Batman peleando contra el villano. Como había hecho los ... y estaba libre se decidió, para mi entusiasmo, que sería ... hiciera la historia. No tenía palabras. Estaba en la gloria. ... probablemente fuera uno de los primeros personajes que ... leído y siempre lo había visto a mi manera El Batman que ... en la página es el Batman que yo había visto siempre en mi ... Ficción, sin importar quién fuera el dibujante de moda".

Terry Austin

"Así que hice el trabajo y ... entregué. El recibimiento ... DC no fue bueno. Se plan... la posibilidad de que ... llegara ni a imprenta. Por ... suerte la fecha de entrega es... había tan próxima que no tenían ... tiempo de que lo hiciera otra persona, y a Colletta y Schwar... les gustaba y me apoyaron ... un montón. Quisieron que se ... hiciera a pesar de que el di... bujo era muy burdo, pensaron ... que la narrativa era más que ... adecuada para pasar por alto ... torpeza del dibujo y se em... peñaron en que saliera".

NO DO CALCULATOR! AN ECHNICHE PUT T THE NAME ISN'T OVER TILL THE LAST OUT!
HERE'S MY FIRST PITCH
AN THE NAME OF CRIMINALS THE BATARANG!
crunch
I ANTICIPATED THAT--WHICH IS WHY I DUG INTO MY UTILITY BELT

Una pagina del complemento de Rogers y Austin con Batman y el Calculador

NOT THE SAME OLD MODEL... BUT ONE DESIGNED ESPECIALLY FOR YOU!
THAT ELECTRICAL BOLT WILL SHORT-CIRCUIT YOUR
BZZ
STYMIED AGAIN
HOW LONG WILL IT TAKE YOU TO ACCEPT THE FACT THAT YOU CAN'T TOUCH ME?
I'M NOT GIVING UP TILL I HAVE YOU LOCKED UP!

Página del *Detective* 468, que les cayó a Rogers y Austin como un regalo divino

Decir que el recibimiento de estas páginas no es muy ba... es decir poco. En DC hay algunas personas que llegan a pensar que estos dos son lo peor que le ha pasado a la editorial en mu... cho tiempo. Hay crispacion y enfado por dejar que ambos trab... con uno de sus personajes estrella. "Marshall hizo los d.b.jos ... teníamos la confianza de Vinnie Colletta, pero esto siempre ac... baba en el despacho de Joe Orlando uno de los supervisores de la editorial", recuerda Austin. "y a Joe no le gustaba nada nuestr... trabajo. Recuerdo que un dia estaba sentado fuera del despach... de Joe mientras este abroncaba a Marshall durante media ... sólo diciendole lo horribles que eran sus dibujos. Marshall sa... de la oficina y era mi turno. Entré y me senté, pero Joe estab... tan exhausto de la bronca con Marshall que lo tuve facil ese d... Estaba de pie con la cara roja y sudando. Le dije:

¿Qué enfoque quieres que le dé?

¡Da igual! ¡No hay nada que pueda salvar esta mierda!

"Salí de allí y me fui de la ciudad. Fui a entintar las pagi... a Michigan, tenía que salir de Nueva York, el ambiente estab... demasiado cargado. Ese encargo fue una pesadilla por su cu... Los dos jovenes artistas se sienten exhaustos y agotados ant... tanta negativa por parte de sus superiores. Sólo gracias a Colletta y Schwartz consiguen sacar fuerzas para seguir adelante y dar mejor de sí mismos. Con el trabajo publicado, comienzan a lleg... las primeras impresiones de los lectores. Y si bien el futuro de ambos era muy negro en DC, la voz del lector les salva. "Cuando acabamos la historia de Batman y el Calculador, se acabo Batman para nosotros", explica Austin. "Y por lo que a Joe concernía, no íbamos a tocar nunca mas al personaje, pero la reaccion positiva de los lectores propició que nos encargáramos de la serie regular. Recuerdo a Paul Levitz diciéndome un dia: 'Ahí fuera hay gente con muy mal gusto que ha escrito diciendo que tu trabajo y el de...

...en Batman es bueno, así que os vamos a dar *Detective* ...". Recuerdo salir corriendo para ir ver a Marshall gritando: "Marshall, Marshall, vamos a hacer *Detective Comics*!"".

Resulta curioso que una de las mejores etapas de Batman nazca ...vemenante situación, con el equipo creativo desperdigado, no ... por EE.UU., sino por el mundo, sin que el dibujante hable ...gonista en ningún momento, con una elección del equipo ...ecían precipitada y con tantos puntos en contra.

Rogers lo tiene crudo. Su estilo no se ...rece al de Neal Adams, y su trazo resulta ...sco, pero el amor que siente por el ...aje le impulsa y mueve su pluma ... nunca antes, consiguiendo su mejor ... hasta la fecha: "Cuando dibujaba ...e no pensaba 'Estoy haciendo el ... Batman que se ha hecho nunca'. Lo ...me decía a mí mismo era 'Hey, tengo ...sibilidad de trabajar con personajes ...he querido toda mi vida pero que, con ... excepciones, nunca he visto de ...era que quería verlos'. Neal casi lo ...go pero se centraba demasiado en la ...presión física. Para mí, Batman es su ... Creo que la esencia primaria del per- ...eres de en su capa, que le envuelve por ...plejo y le cubre en la oscuridad. Neal y ... llevaron al personaje a la oscuridad, ...que yo siempre había querido ver, pero ...exactamente como quería verlo. Así que ...a oportunidad de visualizar mi inter- ...ción del personaje. Me centraba en eso ...que en intentar hacer algo especial. Siempre he tenido un ...o en mi mesa de dibujo para conseguir una rápida referencia ...ajaros, expresiones, etc. Estaba trabajando una noche, muy ...en una de estas historias cuando me paré y me miré en el ... Entonces me di cuenta: 'Hey, ¡*estoy* dibujando a Batman!' ...que había querido hacer desde niño. Batman fue uno de los ...meros personajes de comic que empecé a dibujar de niño y ...ando me di cuenta que estaba dibujándolo de verdad, me dio ...subidón"

Batman regresa con toda su esencia de la mano de Englehart, Rogers y Austin

Ese subidón también lo notan los lectores al pasar las pági- ...as de cada nuevo ejemplar de *Detective*, una narrativa grafica ...mpedora, un Batman nuevo que no se asemeja a ningun estilo

previo, envuelto en su capa, con un trazo distintivo sumado a unas historias excelentes. Todo esto despierta en el lector el sentimiento de estar contemplando el Batman 'definitivo' De esta manera se ha calificado en muchas ocasiones esta etapa, aunque por descontado es imposible que exista tal Batman, pues el personaje sigue vivo hoy en día y cada mes sufre cambios. Si puede haber y hay, un Batman esencial, pero ése no es otro que el de Finger y Kane. Hay veces que esa esencia es alcanzada por unos pocos autores que nos brindan unas versiones del personaje sumamente acercadas a su concepto originario Desde Finger, solo O'Neil se había acercado a escribir al Batman esencial, pero el único que lo consigue plenamente es Steve Englehart Un Batman mas detective que superhéroe, mas humano de lo que nos quiere hacer creer, con mas sentimientos de los que oculta, y tan fundido en la noche como la propia luna. Ése es Batman. Y tras treinta y dos años, vuelve a aparecer.

Deadshot consigue su momento de gloria.

Sólo son ocho números, pero son más que suficientes. Estos números están divididos en cuatro actos: el del Doctor Fósforo, con presentación de los personajes clave; el de Hugo Strange, devolviendo del olvido a este villano de los primeros años de Batman y dejándose notar cuál fue el material de documentación que usó Englehart; el del Pingüino, y como colofón final, el del Joker, todos ellos unidos por un hilo argumental sólido que da cohesión a la saga. En este hilo subyacen dos argumentos: por un lado el de Rupert Thorne, y por el otro el de un amor imposible de Silver St. Cloud. El de Thorne unifica la parte de los villanos, que a su vez se funde con la historia principal, sobre todo tras el descubrimiento por parte de Strange de la doble identidad de Batman. Thorne le tortura para que le revele el nombre, pero Strange se niega hasta su muerte... e incluso más allá de ella. "Es una cuestión de principios", explica Englehart. "Strange estaba orgulloso de sí mismo, se respetaba a sí mismo y sentía orgullo y respeto por Batman. No iba a entregárselo a ese matón de tres al cuarto, que es la consideración que merece Thorne".

La trama de Silver siempre permanece en segundo plano aunque adquiere importancia mes a mes hasta el triste final en el que la chica, tras descubrir que su novio es Batman, no puede soportar la presión y huye. Antes del último acto, a Englehart le

encargan un número extra, que quiere aprovechar para desarrollar mas al Joker. El problema es que ése mismo mes, en Detective, también va a salir el Joker y de por sí el número extra le ha sido encargado para no hacer salir al villano en ambas series a la vez. El guionista rescata la composición a Deadshot, un asesino que vestía de esmóquin en su origen, para actualizarlo y darle una personalidad y traje dignos de olvidar. "Había alguna razón por la que se me escapaba para usar a Deadshot ya que él, en mi lista de personajes a usar, estaba más o menos por donde están Tweedledum y Tweedledee", comenta Englehart. "Si alguien me hubiera dicho que escogiera a algún otro, habría escogido al Aeer-gete. Aun así, di la mejor historia de Deadshot que fui capaz de dar". El guionista aportó en este número un nuevo guiño para los seguidores de las historias de Finger, añadiendo una maquina de escribir gigante por la que Batman y Deadshot pelean, en honor a todos los artilugios gigantes que tanto gustaban al co-creador de Clark Kent. El guionista pone nombre a las calles y plazas de Gotham usando los nombres de autores del pasado: "Yo comencé a la moda de introducir Finger Alley, Fox Gardens y cosas así en la serie. Estoy muy interesado en reconocer a aquellos que me precedieron hasta aquí. Siento un gran respeto por la gente que estuvo antes que yo y que hizo material que fue inspirador".

WELL, AFTER THE OTHER NIGHT, DARLING, I'D HOPED YOU'D AT LEAST BE SUFFERING EXHAUSTION!
I KNOW I AM!
SERIOUSLY, BRUCE GET WELL SOON! I'LL MISS YOU!

Silver deja huella

La relación entre Bruce y Silver llega hasta tal punto que se desafía al Comics Code con referencias al sexo en una llamada telefónica entre ambos, con la chica en su cama y en pose sensual. "No soy tímido a la hora de hablar de sexo", declara Englehart. "Batman es un hombre adulto y estaba con una mujer adulta. Es un playboy así que, ¿por qué no iba a tener sexo con ella? Cuando escribí esa escena, al momento supe que tenía sentido y que podía hacerlo, pero al mismo tiempo supe que habría gente a la que no le gustaría, porque los héroes del comic nunca se acuestan con nadie y si lo hacen no hablan de ello. Bajo mi punto de vista, era solo otro aspecto de Batman: gente adulta viviendo en una ciudad adulta".

"En mi opinión, Silver St. Cloud es la única mujer que realmente ha sobresalido en la vida de Bruce", prosigue el guionista. "Julie

Madison llegó y se fue rápidamente, solo fue una herram
Vicky Vale, por lo que yo puedo saber, fue sólo otra herra
Catwoman también es una herramienta, todas ellas parecen mer
instrumentos. Existen para que Batman tenga alguna relacio
mántica femenina con la que contrastarse, pero en realidad n
existía ningún romance. Y Talia... creo que Ra's al Ghul es
de los grandes villanos de Batman, pero Talia nunca me pare
especialmente memorable. Existía para ser la hija de Fu Manch
pero quien es importante es Fu Manchú. No creo que la gente
sidere a Talia el gran interes romantico en la vida de Bruce Cr
que se me olvida alguien. ¡Batwoman! Las cosas que se hicie
con Batman durante los cincuenta y principios de los sesen
puedo considerarlas cruciales para Batman como personaje
Silver me propuse darle a Bruce Wayne una mujer adulta c
pletamente desarrollada con la que pudiera mantener una re
adulta completamente desarrollada. Creo que es la unica muje
verdad en toda la cronología de Bruce. Clark Kent y Lois Lane, por
mucho que Lois sea un instrumento, al menos comparten cuare
años de historia. Estoy seguro que habra personas que opi
que Vicky Vale o Talia son realmente las mujeres de la vida de
Batman, pero no creo que sea lo q
opina la mayoría".

D bajo de prueba enviado por Marshall Rogers a DC

En efecto, no lo es. Silver permanece en el recuerdo de miles de lectores como la mejor pareja que Batman ha tenido nunca. En estos cómics aparece como un personaje fuerte, con decisión y siempre algo apartada del lector, muy pocas veces son las que se otorga el privilegio de entrar en su mente y en sus pensamientos. La gran mayoría de ocasiones sólo se oyen los pensamientos de Bruce, mientras Silver permanece en ese silencio inquietante observando a Wayne con su enteresa. Si se juntan las ocasiones reseñables por su importancia en que se oye su voz interior, se presenta un paralelismo que invita a su análisis. A lo largo de toda la etapa sus pensamientos sobresalen sólo tres veces de manera destacada: principio, en el nudo y en el desenlace. En la historia del Doctor Fósforo, Silver se pregunta el por qué del pelo húmedo de Bruce

Englehart y Rogers muestran aquí toda la fuerza que contiene el personaje de Silver.

...ado este vuelve a una fiesta tras haber ...ado como Batman. En el acto de Hugo ...rge, Silver habla con un Bruce falso en ...presas Wayne y decide ir en su busca ...ce "De alguna manera, sé que ése no ...e Bruce que yo conozco". A continua...ón, en el número dedicado a Deadshot, ...ando Silver ve a Batman de cara, se da ...plano de uno de sus ojos y piensa: "Era Bruce ¡Lo sé! ¡Era Bruce!".

A partir de aquí se entra un poco más en su mente pero sólo tras su derrumbe, el ...to deja que vea Batman. Esta escena ...urre en el acto del Joker, cuando Batman ...cide ir a hablar con ella. Se la encuentra ...pie en su habitación cubierta con una ..., sin titubear, sólo mostrando el tem...r alrededor de su puño, demostrando una ...z más su fuerza. En ningún momento se ...en sus pensamientos hasta que Batman ...va. Entonces ella cae al suelo rendida y ...s pensamientos comienzan a fluir. Al final ...l último número de Englehart, Silver se ...cuentra ante Batman, se besan apasionadamente pero ella huye, ...az de soportar la doble identidad de su amado. Huye tapán...se la cara y dejando a Batman sólo bajo la lluvia, pero con su ...recuerdo muy cálido tanto en su interior como en el nuestro.

"Steve la escribía como una mujer muy segura de sí misma e ...tended bujarla como tal", recuerda Rogers. "Hay una escena en la ...que Batman entra en su habitación justo cuando ella ha salido de la ...cha y lleva sólo una toalla cubriéndola. La toalla estaba ahí por ...lpa de la censura, se suponía que tenía que estar desnuda. Más ...que para mostrarla desnuda porque sí, era para mostrar la fuerza de personaje, que no se tapaba ante Batman y permanecía erguida ...nte él. Sólo se derrumba cuando se va, ya que se da cuenta que Batman es su novio, Bruce Wayne".

Después de esto llega el Joker, para lo que Englehart actualiza la primera historia de este villano, la del pez sonriente (*Batman* 1 primavera de 1940). La grandiosa aparición del Joker dibujada por Rogers permanece en la retina de miles de lectores que adjudican inmediatamente la imagen del villano a la imagen que dio el dibujante. En esta escena, Joker realiza un monólogo acorde con su personalidad y que bien podría haber quedado inédito si no es

por Rogers "Steve escribió al Joker haciendo un soliloquio sobr conseguir los derechos de las caras de los peces. Julie añadió tod estos secuaces estúpidos en la escena El quería que Joker hab con estos tipos en vez de hacer el soliloquio. Eso no me gustaba, n iba con la personalidad del Joker, hablar con gente a su alrededor en vez de consigo mismo Julie también añadió respuestas po parte de los secuaces, que aún conseguían degradar más la esc Así que pasé de las indicaciones editadas por Julie y fui al gu original de Steve. Cuando entregué las páginas, él se dio cuenta y se publicaron tal como las conc Steve. Nunca se lo mencioné a Julie, tenía demasia miedo por las consecuencias. Julie era un trozo J pan, pero yo era muy consciente de lo que significab re-editar al editor. Sentía dentro de mí que la esce era demasiado importante como para hacer esos c bios Para el Joker me basé en el original, dibujado p Jerry Robinson, e incluso miré fotografías de Conr Veidt en aquella película que le sirvió a Robinson l inspiración. Tenía aquella foto colgada en mi desp cuando dibujaba las escenas del Joker".

Rogers dibujó al Joker definitivo.

En el siguiente número, se desata el combate fi entre héroe y villano por los cielos de Gotham, c unas páginas majestuosas de Rogers con triste fi Englehart se despide de los lectores con una pl cha en la que Batman se retira de la ciudad justo amanecer, dejándonos ocho números canónicos. guionista escribe a un Hombre Murciélago tan bu porque comprende a su alter ego: "Quería desarro a Bruce Wayne más de lo que se había hecho hast ese momento. Quería explorar ambos lados de su personalidad. Lo que descubrí fue que Batman era un concepto tan genial que, si hubiera permanecid en la serie, probablemente hubiera prestado men atención a Bruce después de que Silver le deja. No habría abandonado, pero creo que no habría seguid haciendo a Bruce Wayne durante meses y meses. N era tan interesante como Batman". En este aspecto autor peca un poco de apresurado, porque las conse cuencias de la marcha de Silver son precisamente lo que enriquecen más a Bruce Wayne. Sólo son ocho números pero marcan un antes y un después. Lo mej de todo es que el guionista, de vacaciones en Europa, no sabe el efecto que su historia está teniendo

Steve Englehart descansa tranquilamente en su casa de Maine, continuando con esos meses de desconexión. A veces se pregunta quién estará dibujando sus guiones, pues lo último que sabe es que Simonson ha abandonado el barco. Justo cuando el sueño comienza a hacerse dueño de él y los sonidos a su alrededor llegan más distantes, oye la voz de su mujer avisándole que ha llegado un paquete. Englehart acude. Es un paquete de EEUU. Lo manda DC Comics. El autor enseguida piensa que debe tratarse de los cómics de Batman. Antes de abrirlo ya sabe que el resultado le decepcionará. Mejor no hacerse ilusiones. Conoce perfectamente la situación de DC en ese momento, el que acudieran a él era uno de los motivos de esa situación. Los autores estaban volando lejos de la editorial. Seguro que el dibujante asignado sería uno que pasaba por allí. Englehart abre el paquete y no puede menos que abrir los ojos como platos y exclamar: "¡Dios santo! ¡Qué bueno es esto!" Es exactamente lo que él había imaginado cuando los escribió. La conexión con el dibujante, un tal Marshall Rogers, es perfecta. Es un dibujante desconocido, uno que pasaba por allí, pero sabe lo que dibuja.

El Batman de Rogers, más de lo que Englehart podía imaginar

Una vez terminen los números de Englehart, Len Wein (1948) pasará a ocuparse de los guiones con el equipo gráfico intacto. O al menos así se pretende, pero Terry Austin deja la serie. "Veía que Marshall hacía un trabajo diferente a los de cualquier otro, y eso en algunos despachos de DC estaba visto con malos ojos, sobre todo si hablamos de un personaje como Batman", explica el entintador. "Por mi parte, reconocía la calidad de esos dibujos y del guión de Steve. Eso fue lo que me convenció para quedarme. No sé si alguien lo notó, pero cuando la historia de Steve se acabó, dejé la serie".

El motivo de esta marcha es otra de esas historias de ver para creer. "Mientras los números iban saliendo, mientras Marshall y yo trabajábamos juntos, él se atrasaba más y más e iba poniendo cada vez menos detalles en sus páginas", confiesa Austin. "No me importaba rellenarlo yo mismo, después de todo, éramos un equipo. Si alguien falla un poco, ahí estás tú para echarle una mano. Nosotros estábamos del mismo bando y luego estaban los tipos en despachos que nos gritaban. Teníamos que ayudarnos. En esto que un día Dick Giordano entra en mi oficina

y mira las páginas que estaba entintando. Dick siempre me sermoneaba sobre cómo ser un hombre de negocios y un artista a la vez. Me decía: 'Mira, es importante que mires por ti mismo. Se que haces este trabajo extra gratis porque te gusta, y todos sentimos lo mismo, pero tienes que pensar en el aspecto económico. Las empresas tienen todos esos abogados con los que pueden hacer lo que quieran. Manten los ojos abiertos' Dick siempre nos intentaba educar en ese aspecto. Así que cuando un día vino y vio esas páginas, dijo: '¿Sabes? Tendrías que pedir más dinero. Estás haciendo más trabajo del que deberías y encima lo estás haciendo genial. Deberías mirar por ti mismo y pedir un aumento'" En ese momento aún faltan algunos números de Englehart por hacer así que Austin prefiere no arriesgarse y seguir adelante. Los meses pasan. Rogers prosigue con esa tónica. Austin continúa haciendo más trabajo del que debe y por fin llegan los últimos números de Englehart. Ya se sabe que Wein será el sustituto. Un día, por fin, Wein se encuentra con Austin y le dice:

Tengo ganas de trabajar contigo y Marshall. Vuestro trabajo es genial y creo que podremos hacer grandes historias

Sí, estoy seguro que las haremos. Lo que pasa es que voy a subir a DC y a pedirles más dinero, así que ya veremos lo que ocurre

Austin ha tomado la decisión. Llama a uno de los ascensores. Mientras espera, sigue dudando sobre si hace bien o no. Que demonios, es lo que le ha aconsejado Giordano, está haciendo más trabajo del que debe. Se merece un aumento, es lícito. Mientras el ascensor le lleva a los despachos de los editores tiene la sensación que algo malo va a pasar. Le hacen ir del despacho de Colletta al de Orlando, todo en medio de gritos y malas caras, como suele ser habitual. Por fin le dicen:

¿Cuál es el problema?

Bueno, estoy haciendo más trabajo del que me toca. Dedico más horas de las normales y creo que debería ganar algo más de dinero

—¡Llamad a Marshall! ¡Decidle que traiga su culo aquí ahora mismo!

Austin piensa: "Oh, Dios mío, esto no era lo que se suponía que iba a pasar". El entintador comienza a sentirse fatal mientras abandona el despacho. Siente que ha traicionado a su compañero. Que ahora no sólo no van a darle un aumento, sino que van a abroncar a Rogers por

Dick Giordano y sus consejos

culpa cuando él en ningún momento pretendía eso. Se siente mal. Decide esperar a Rogers delante de los ascensores, para poderle cuando salga. Tras un rato, Rogers aparece. Austin corre hacia él diciéndole: "Marshall, lo siento mucho. Estos tipos van a gritarte de mala manera y van a echar la culpa de todo. Lo siento mucho, no sabía que pasara esto". Mientras Austin le explica lo ocurrido a Rogers, Schwartz se asoma por un pasillo y los ve: "¡Marshall!", grita el editor. "¡Ven aquí!" Rogers se dirige hacia el despacho y Austin se va a su estudio, con un gran sentimiento de culpa y de haberla liado mal. Un rato más tarde, Rogers entra por la puerta, Austin acude raudo y veloz a su encuentro mientras le pregunta:

Que ha pasado? ¿Qué ha pasado?

Me han dicho que estoy haciendo un trabajo fatal y no me han dado un aumento

"Ya fue cuando lo dejé, me fui bien lejos de DC", recuerda Austin. "Además, contrataron a Dick para que terminara el trabajo de Marshall tras mi marcha y él tenía cobrada por página mucha más alta que la mía, así que acabaron pagando mas por tener el trabajo de Marshall entintado. No sé qué se ganó con todo esto. Solo que acabé trabajando a jornada completa para Marvel, al menos allí se alegraban al verme cuando cruzaba la puerta"

Llega Len Wein y con él un nuevo Clayface

En *Detective Comics* 478 y 479 comienza la etapa de Wein, Rogers y Giordano con la recuperación de Clayface, aunque no será ni de Basil Karlo ni de Matt Hagen, sino de un tercer y renovado villano, llamado Preston Payne, que nace tras un transplante de sangre de Hagen y al que una extraña fiebre le acosa, pudiendo detener el dolor si toca a otras personas con sus manos, absorbiendo su energía pero pagando el precio de convertirles en barro. El Comisario Gordon y Batman prosiguen la investigación para descubrir al asesino, quien al final consigue huir para luchar otra vez, sumándose a la cada vez mas extensa galería de villanos. Wein muestra interés en mostrar las consecuencias de la marcha de Silver, con un Batman más violento, pero también introduce un nuevo interés romántico que aparecerá por las series del personaje con frecuencia: Selina Kyle, una reformada Catwoman.

El *Detective* 479 marca el final precipitado de Marshall Rogers, que no se encuentra cómodo en esta nueva etapa: "Cuando Len y yo trabajamos en *Detective* fue al *estilo Marvel*, es decir, Len me daba una sinopsis y yo me iba a casa, la visualizaba y lo devolvía

para que él lo escribiera. Ése es un procedimiento que descubrí... no me gustaba. Me gusta responder a lo que realmente se está diciendo, para así mostrar reacciones, emociones, etc. No me gustó mucho el *estilo Marvel* porque no tenía ni idea de cuáles iban a ser las emociones. Puedes adivinar que algo va a ocurrir, pero hasta que no lees realmente lo que se está diciendo, no sabes exactamente cómo mostrar la expresión que le acompaña. Los guiones de Len eran demasiado completos y detallados, por lo que a mí respecta. Si aparecen dos personas reaccionando la una ante la otra, el guionista debería poner en una nota: 'Me gustaría ver tal cosa', pero al artista debería dejársele las manos libres. Len me daba demasiado para permitirme libertades en el ritmo de la historia. Me sentía muy restringido. No quedé tan contento con el producto final; no me pareció el auténtico Batman. Le faltaba el tono y la atmósfera. Le faltaba el mito de Batman. Le faltaba... solidez del personaje".

Englehart, Rogers y Austin se marchan Batman los echara de menos.

El tiempo pasa. Steve Englehart regresa a EEUU. Sabe que su breve etapa ha sido muy vitoreada y todo un éxito para los lectores. El autor viene con esperanzas de que le ofrezcan trabajo, dados los buenos resultados. Pero su sorpresa es máxima al encontrarse con todo lo contrario: "En DC me dijeron que Paul Levitz pensaba que ni Marshall ni yo éramos los adecuados para hacer Batman. No le gustaba nuestra etapa. En lo que a la editorial concierne, cuanto más atrincherada y letalecida es, mas piensa que ella es lo que importa. Tuve un editor que me decía que si una serie que el editase tenía buen guión o dibujo, todo el crédito sería suyo porque él escogió al guionista y al dibujante. Y lo decía en serio. Hace unos años, cuando hacía algunas cosas para DC, me dijeron que la mitad de la gente que paseaba por los pasillos pensaba: 'Este Englehart no hizo nada, no había nada de especial en su material'". El recuerdo de los lectores hace que esta etapa permanezca viva y que resalte lo mucho de especial que tiene, pues a partir de ahora el personaje va a caer en una vorágine de incertidumbre sin saber a dónde va ni que hace. Englehart, Rogers y Austin ya están fuera de la ecuación. Y con ellos, la mejor etapa del personaje vista en años es historia.

A finales de los setenta, Benjamin Melniker y Michael Uslan compran los derechos del personaje con la esperanza de llevar a cabo una superproducción cinematográfica de Batman, debido al éxito del *Superman* de Richard Donner con Christopher Reeve. A Melniker y Uslan se les unen los productores John Peters y Peter Guber, a pesar de las reticencias de los primeros, porque entonces actúan como meros productores ejecutivos, con muy poco que aportar a la película.

Deciden que la película se basará en las historias de Englehart y Rogers e incluso contratan al guionista para que escriba los primeros borradores, y lo primero que hace es quitarse de en medio al compañero del Hombre Murciélago. "Yo no tenía nada que hacer con Robin en esta película", confiesa Englehart. "Sentía que ya había demasiadas cosas por meter y que todo quedaría simplificado si nos librábamos de Robin. Propuse que la película abriera con Batman y Robin peleando contra quien fuera en un callejón y a los cuarenta y cinco segundos de metraje alguien se daba la vuelta y le volaba los sesos a Robin. Lo hice por dos motivos: primero, porque creía que era lo apropiado y segundo, porque imaginé que así todos los críticos empezarían su reseña diciendo: '¡Esto no es la serie de televisión, han matado a Robin!'".

Paul Levitz junto al dibujante Joe Staton

En este esbozo hacen acto de presencia Rupert Thorne, Silver St. Cloud, James Gordon y todo el ambiente de sus cómics. Los productores, a pesar de tener la misma idea que Englehart sobre que esto no es la serie de televisión, prescinden de su proyecto en un principio y contratan a Tom Mankiewicz, guionista de varias películas de Bond y asesor de Richard Donner en *Superman*, cosa que inspira confianza en Peters y Guber. El problema es que el guión de Mankiewicz es demasiado parecido a James Bond, no capta la esencia oscura del Hombre Murciélago.

Los productores se rompen la cabeza pensando en qué director podría darles una alegría. Barajan nombres como Ivan Reitman (*Cazafantasmas*, 1984) o Joe Dante (*Gremlins*, 1984), que acepta en un principio. Al poco tiempo renuncia al proyecto. "Estuve a punto de dirigir *Batman*", explica Dante. "Warner Bros dijo que querían que la hiciera yo. Ivan Reitman y otros lo habían intentado y todos se habían echado atrás. Leí el primer guión de Tom Mankiewicz. Era una película tipo James Bond. Me gustaba mucho el Joker. Pensé que era muy divertido y me encontré involucrándome

en la pelicula debido a que me gustaba el Joker. De pronto a... noche me despierto y digo, 'No puedo hacer esta pelicula. No creo en Batman, sólo en el Joker! Quien vaya a hacerla tiene que creer en Batman. Tiene que creer en Bruce Wayne, en que es rico y vive en lo alto de una colina con un crio'. Me pareció que esa idea estaba desfasada y no me la tragué. Fui a Warner Bros y dije 'No puedo hacer esta pelicula, creo que necesitáis a alguien que crea en Batman'. Por supuesto a Warner Bros le daba igual si creia o no en Batman, solo querian que rodara la pelicula, pero no podia".

Con un guion de Mankiewicz que no convence a nadie por ser un James Bond con capa, unos esbozos aprovechables de Englehart y sin director, la Warner Bros se ve inmersa en un túnel sin... al final. Peters y Guber prostguen con la búsqueda de un director que crea en Batman.

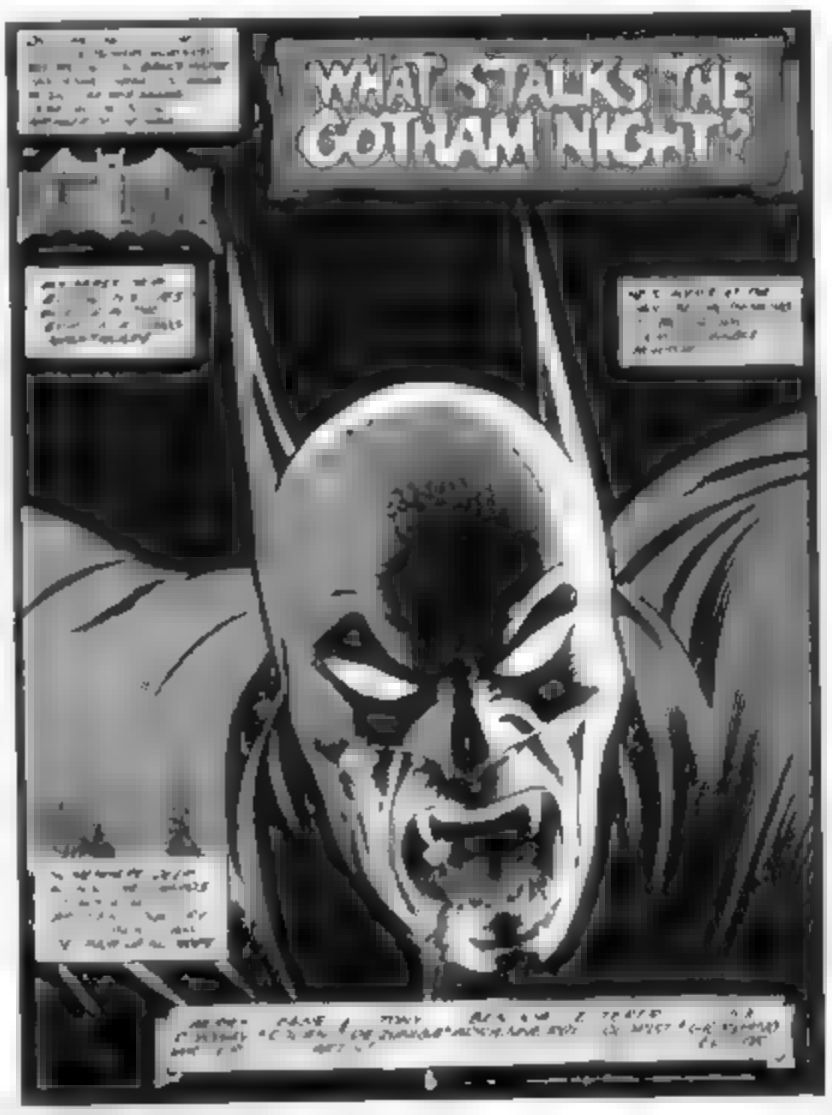
Julius Schwartz lleva quince años editando Batman. Ahora... principios de 1979, se le ofrece la posibilidad de encargarse sólo de la edición de los titulos de Superman. No necesita pensar mucho para acceder gustosamente, ya que nunca le atrajo la idea de editar al Hombre Murciélago. Aún asi, su etapa ha sido más que fructífera gracias al talento de Carmine Infantino, Dennis O'Neil, Neal Adams, Steve Englehart y Marshall Rogers. Es recordado como el editor que consiguió salvar a Batman de la cancelación inminente en 1964. Su sustituto es Paul Levitz que aumenta el número de páginas de *Detective Comics* para introducir complementos con Robin y Batgirl, más que nada porque no saben donde meterlos. Su etapa como editor se junta con el momento de experimentación en DC llevado a cabo por su presidenta.

Don Newton y el fundido a negro de sus dibujos

Debido al cierre de innumerables series regulares, nace el concepto de las miniseries: un título con un número limitado de capítulos y con un equipo artístico fijo en todos ellos. La primera de todas es *World of Krypton* y a continuación *The Untold Legends of the Batman*. Len Wein, John Byrne y Jim Aparo realizan tres números donde se resume mucha Bat-Historia. "Esa miniserie es probablemente una de las cosas de las que estoy más orgulloso editorialmente"

...esa Levitz. "Fue la primera miniserie de Batman y abarcó ...e trasfondo del personaje" El nuevo editor crea también la ...Biblia, una guía de consulta para los guionistas que fueran ...ando a partir de ahora. En ella tendrán los datos básicos de la ...ia de Batman para poder tratar con él sin perderse "Lo que ...e hacer era dar más sentido a su mundo y a su continuidad", ...ca Levitz "Fue la primera vez que se hizo una Biblia que ...ecía las cosas comunes de Gotham y las de los personajes ...darios".

...n las series regulares, Dennis O'Neil ...ribe y Don Newton (1934-1984) dibuja, ...dían regalo para los lectores porque su ...lo tiende más que nunca a Batman en ...scuridad. En los siguientes años, deja ...estras de un trabajo impecable hasta ...un ataque al corazón nos lo arrebata en ...4. Len Wein pasa a escribir *Batman* y ...*Detective* aparece Jim Starlin (1949) con ...*in the Night*, donde Batman recibe ...a paliza descomunal (*Detective Comics* ...2, febrero-marzo de 1979). Los guiones ...alternan entre O'Neil, Rozakis y otros, ...delimitar un rumbo para Batman, que ...gue entre aventura y aventura sin destacar ...ningún aspecto. Lo único reseñable es ...conclusión, por fin, de la saga de Ra's al ...tal O'Neil prepara el camino en el *Detec-* ...485 (agosto-septiembre de 1979), con el ...regreso de Batwoman (la devuelve sólo para ...sinarla brutalmente a manos de la Liga de ...Asesinos). El enfrentamiento con Ra's acaba desembocando en ...*Detective* 489 y 490 (abril y mayo de 1980), donde la Cabeza ...el Demonio y el Sensei mueren, con lo que Talia puede por fin ...unirse con su amado. "Iba a cambiar de editorial así que esa ...última historia de Ra's y Talia era mi manera de decir que esos ...personajes estaban muertos", explica O'Neil. "Yo los inventé, eran ...mis personajes. Tanto el Sensei como Ra's mueren en el terremoto ...lo hice para que quedaran muertos y muertos están" Años más tarde Ra's es resucitado en el *Batman Annual* 8 (1982). El villano ...es demasiado bueno para dejarlo escapar.



El "Batman Dracula" de Gene Colan

Al poco de irse O'Neil, en verano de 1981, Paul Levitz abandona su cargo de editor para dedicarse a la parte financiera de la editorial. Su sustituto es Dick Giordano "Mi enfoque para cual-

quier encargo de Batman siempre ha sido una mezcla de respe y responsabilidad para mantener el mito intacto y, si es posi mejorarlo un poco. El proceso creativo es muy delicado y pue ser destruido por culpa de un control editorial muy riguroso. Sa que había contratado a gente que podía hacer su trabajo en ve hacerlo yo por ellos. Nunca tuve un plan, solo quería hacer buen cómics de Batman".

Killer Croc

Giordano consigue marcar algo de regularidad y adjud Gerry Conway (1952) el puesto de guionista regular de *Ba* y *Batman*. Conway aplica la técnica usada en su excelen etapa en *Amazing Spider-Man* y dota a Batman de unos sec darios fijos que giran siempre en torno a varias subtram las que pueden evolucionar y mostrar un nexo de unión cap de dar cohesión a un Bat-Universo cada vez más perdido. J a grandes dibujantes como Newton o Gene Colan (1926) l series de Batman transcurren a principios de los años och con un nivel de calidad mas que correcto, aunque sin despun en ningun momento. La mejor idea de Conway es devolv Bruce a la Manston Wayne en el *Batman* 348 (junio de 19 lugar que no tendria que haber abandonado nunca.

Influido por la recuperación de villanos de Englehar Conway rescata al Monje, el vampiro del *Detective* 31, y el *Batman* 350 (agosto de 1982). Previamente, se deshace Selina Kyle tras varios meses de romance con Bruce, para introducir a Vicky Vale, la cual sospecha de la doble identi de su novio, por lo que Alfred contrata a Christopher Chan el Blanco Humano, para disuadirla. Rupert Thorne vuelve escena y controla la alcaldía gracias a Hamilton Hill y a la p hecía, mediante la dimisión forzada de Gordon y la adjudica del cargo a un títere suyo, aunque sigue siendo acosado por fantasma de Hugo Strange. Gordon retoma fuerzas para descu qué pasa y recuperar su puesto gracias a su sobrina Bárbara y a investigador privado Jason Bard. Como se ve, buen desarr de secundarios aderezado con grandes villanos, como Joker una reincidente Catwoman mas celosa que nunca o los recien llegados Maxie Zeus (*Detective* 483, abril-mayo de 1979) y Killer Croc (*Batman* 357, marzo de 1983). Mientras el primero es un loco de atar que se cree la encarnación de Zeus, el segundo es Waylon Jones, un mafioso mutante que se dedica al crimen por haberse marginado socialmente durante toda su vida porque su aspect recuerda al de un cocodrilo.

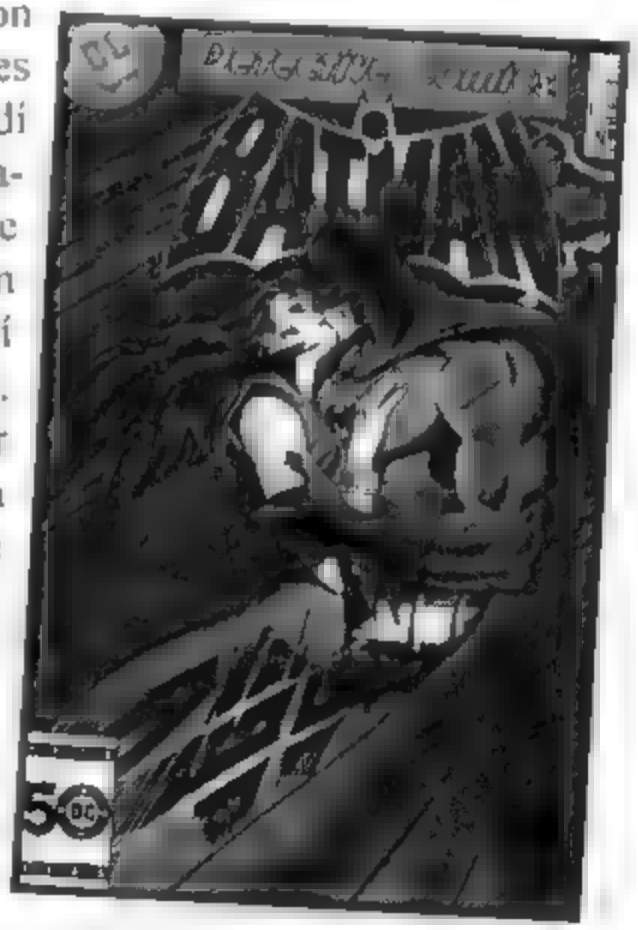
Finales de 1982. Dick Giordano es promocionado a un cargo administrativo, con lo que las tareas de Bat-editor han de ser ced

...una vez más en menos de dos años. Len Wein es el elegido. Lo ...co reseñable de su etapa, aparte de mantener el tono que marcó ...rdano, es la introducción de Jason Todd, futuro segundo Robin (*Batman* 357, marzo de 1983). Su origen, casi un calco absoluto ...primero, concluye con la muerte de sus padres a manos de ...oc en el *Detective* 526 (mayo de 1983), donde además el niño ...embutido en una especie de traje de Robin, con motivo del ...renta y cuatro aniversario de la primera aparición de Batman. ...comienzan a oír voces de lectores en contra de Todd, pero los ...ores siguen con lo suyo.

Dick Grayson vuelve a estar muy atareado como para acompañar siempre a Batman, ya que a principios de los ochenta los Titanes vuelven a tener serie propia de la mano de Marv Wolfman y George Pérez, creando el mejor cómic DC de la época. En *Tales of the Teen Titans* 44 (julio de 1984), Dick abandona definitivamente su identidad de Robin por la de Nightwing, en honor tanto de Batman como de Superman, sus dos grandes mentores según el ...

"Era evidente que había dos Dick Grayson", declara Wolfman. "...que estaba con los Jóvenes Titanes, maduro y con cerebro; ...luego el 'Dick Grayson' de *Batman*, que era un chaval mucho más estúpido que sólo hacía chistes fáciles, además de no ser muy sincero con Bruce. Llegó un momento en el que las diferencias de Dick en su comportamiento con los Titanes y con Batman empezó a preocuparme y, dado que los Titanes por entonces vendían mucho mejor que Batman, decidí apartar a Dick Grayson de la sombra de Batman y hacerle trabajar con los Titanes a jornada completa. Así se podía jugar mucho más con el nuevo Batman. Como en DC ya habían pensado en ello, me dejaron hacer y así pude representar a un Dick más adulto e inteligente. Además, un personaje educado por Batman ha de tener muchos problemas. Un niño viviendo con Batman pasa esencialmente por los mismos problemas por los que pasó su mentor. Al contrario que Batman, él no buscaba venganza, era un personaje más luminoso, tenían que mostrarse esas diferencias entre ambos".

"Pasé mucho tiempo pensando un nombre y alguien sugirió que usáramos el nombre de Nightwing de 'Nightwing y Flamebird' y como no se me ocurría



Nocturna, la tentación hecha mujer

Nightwing era la identidad superheroica de Superman en la ciudad de Kandor. Además, Nightwing y Flamebird asumía la identidad de compañero de Superman bajo el nombre de Nightbird, justo la identidad que asumió la primera Bat Girl cuando dejó el manto del murciélago

Jason Todd probandose una especie de traje de prueba

un nombre mejor, pensé: '¿Por qué no DC vio esto como una posibilidad de conseguir un nuevo personaje y hacerlo igual de interesante que Batman. Sabía que los Titanes vendían muy bien, así que no creo que quisieran discutir conmigo en ese momento".

Mientras Dick se divierte con su grupo Batman lidera uno propio. Tras el cierre de *Brave and the Bold* (julio de 1983), Batman se une a los Outsiders, de la mano de Mike Barr, Jim Aparo y más adelante, Alan Davis (1956), quienes aportan buenas historias aunque la idea es estupida, porque Batman es un personaje solitario y esto ya no son los años cincuenta. Cuando llega el *Batman and the Outsiders* 32, Batman abandona el grupo y este rápidamente ve la cancelación. Si es que la broma duraba demasiado.

Mas cambios. *Batman* despide a Gerry Conway y recibe a Doug Moench en julio de 1983. Moench (1948) se queda varios años en la serie con una calidad aceptable y la gran contribución de Natalia Knight, más conocida como Nocturna (*Batman* 361, septiembre de 1983), destinada a obsesionar a Batman como pocas mujeres lo han hecho "Queria que Nocturna fuera una mujer pálida, etérea, como de otro mundo, cansada de todo pero al mismo tiempo trágica y fatalista", explica Moench. "Para mí era la imagen de una mujer bajo la luz de la luna Me gustaba porque era fascinante, con su piel totalmente blanca y su largo pelo negro".

Además de Nocturna, Moench también hace destacar a otro miembro de la policía: el sargento Harvey Bullock (Batman 361, julio de 1983): "Cuando creé a Bullock sólo estaba Gordon Necesitábamos un poli brusco que no fuera el típico puro y noble de los cómics, incapaz de hacer ningún mal Basé a Bullock en Ralph Bakshi. En aquel momento estaba trabajando con Ralph y, para mí, Ralph era el arquetipo tío de Brooklyn un enorme y fornido toro en una

charrería, un poco bruto superficialmente. Estos rasgos los magnifiqué para Bullock".

Todas estas historias, correctas pero sin gran relevancia, no llaman la atención del gran público, sino solo la de los lectores fieles al personaje. Len Wein, en un último intento como editor, celebra por todo lo alto el *Batman* 400 (octubre de 1986), reuniendo a grandes dibujantes, desde George Pérez hasta Brian Bolland, pasando por Joe Kubert o Arthur Adams. También consigue a Stephen King, Batman declarado, para que le escriba una introducción. El número lo escribe en su totalidad Doug Moench y, a pesar de notarse la vena mercantil en cada página, es uno de sus mejores trabajos y su lectura todo un disfrute. Len Wein se despide de Batman y con su marcha vuelve uno de los hijos pródigos. Es noviembre de 1986. Dennis O'Neil se acomoda en la silla del Bat-editor dispuesto a hacer Historia.

CAPÍTULO CUATRO 1986-2000

NADIE ESTÁ A SALVO

"Fui contratado para relanzar a Batman. Al menos asumí que esa era mi misión". Así de claro tiene su objetivo Dennis O'Neil cuando comienza a diseñar su plan editorial para salvar a Batman de la situación inestable en la que se encuentra. Por su parte, Dick Giordano dedica su tiempo a encontrar autores que, en sus propias palabras "Estuvieran dispuestos a trabajar para DC y pudieran hacer el trabajo un poco mejor" Giordano fija sus garras en el guionista y dibujante Frank Miller (1957). Miller adora a Batman desde que lo descubrió a principios de los años sesenta. En 1985, al cumplir casi treinta años, se da cuenta de algo horrible: se está haciendo más mayor que Batman.

Ese mismo año, a bordo de un avión con destino a Texas, Giordano y Miller hablan sobre un proyecto especial. Miller no tiene una historia definida, sólo esbozos mentales, pero una cosa sí la tiene clara: será una historia que presentará a un Batman muy mayor. "La idea central es simplemente mover a Batman a través del tiempo y presentar su último caso", explica Miller. "Moverle a través del tiempo y, como quien no quiere la cosa, hacerle de nuevo mucho más viejo que yo". Giordano, ante la emoción percibida en las palabras del autor, aprueba el proyecto.

Frank Miller

Klaus Janson, compañero de Miller en *Daredevil*, le entusiasma de nuevo. "Intenté mostrar más de Frank aquí que en nuestro anterior trabajo", declara Janson. "Me resultó mucho más difícil hacerlo entonces de lo que me cuesta ahora". El coloreado es otro apartado importante, puesto que quiere que sea realizado por un pintor experto. Entre *Daredevil* y este proyecto, Miller realizó *Roma* junto a Lynn Varley. Su coloreado resulta una brisa de aire fresco gracias a su innovación, con unos resultados preciosos y añadiendo la atmósfera adecuada y precisa en cada momento. Con el equipo formado, sólo queda ponerse a trabajar y confeccionar una historia coherente a partir de las primeras ideas que salieron a la luz. "Frank y yo hicimos gran parte del argumento en un restaurante", recuerda Giordano. "La versión final era el cuarto o quinto borrador. La historia básica era siempre la misma pero hubo muchos cambios a lo largo del proceso"

"Batman es un personaje casi místico", comenta Miller. "Se ha hablado mucho de si Batman es un psicópata. No estoy de acuerdo. Si fuera un psicópata, sólo sería una pequeña fantasía violenta plasmada sobre papel. Tiene una profundidad mucho mayor. A la larga, un psicópata no sería tan bueno luchando contra el crimen como Batman. Los psicópatas asustan. Él es aterrador. No busca la venganza contra los criminales. Es alguien que, siendo muy joven, vio cómo todo su mundo era destruido, dejaba de tener sentido para él. Ahora está obligando al mundo a tener sentido. Batman está más allá del bien y del mal: es una fuerza elemental. No sirve pensar en él como si fuera simplemente humano. No puede juzgársele en los mismos términos que utilizaríamos para describir algo que hace un hombre, porque no podemos pensar en él como en un hombre. Sólo funciona como alguien con una cualidad casi religiosa. Estoy haciendo esta serie en un momento muy adecuado para mí porque me resulta muy claro que nuestra sociedad se está suicidando por la falta de una fuerza como ésa. Una incapacidad para enfrentarse a los problemas que hace que todo lo que tenemos se venga abajo". Batman es, pues, un movimiento en el interior de todos nosotros que nos propicia la fuerza necesaria para hacer frente a los problemas de la sociedad.

Estudio de personaje de Frank Miller para *Dark Knight*

El marco de la historia es el futuro, pero un futuro que lleva diez años sin Batman, con un Bruce Wayne cincuentón. Esta sociedad futurista es un desastre, un infierno en la Tierra que enfatiza el punto de vista de Miller: Batman es necesario o si no nuestros problemas podrán con nosotros. "Cuando uno interpreta a un personaje trata de pensar: *¿Por qué hace esto?*", explica Miller. "Con Batman este punto parece irrelevante. La muerte de sus padres le empujó a salir, en vez de convertir a Bruce Wayne en un loco. Bruce Wayne nació para ser Batman. Bruce Wayne no es nadie. Cuando es Bruce Wayne se encuentra muriéndose, figurativamente hablando. Y ha estado muriéndose durante diez años antes de que esta historia comience".

Llega un punto en el que Batman necesita volver a la superficie, un momento en el que Bruce Wayne no soporta más el caos y la violencia y da rienda suelta a su fuerza interior. En ese momento, Batman vuelve. Y vuelve para acabar consumido por la propia sociedad, en un final trágico, asesinado en un tiroteo con la policía. Miller concluye así su obra, que titula *Batman Diez Años Después*.

Bruce Wayne con sesenta años

autor relee el guión. Y no le convence. Sobre todo el final. "Me di cuenta que era fútil", declara. Batman es demasiado grande para morir. La historia entera no era lo bastante grande ni lo bastante épica." Comienzan los cambios. *La venganza de Batman* o *La Muerte de Batman* son algunos títulos rechazados al comenzar a introducir las primeras modificaciones en el guión.

Un día, a bordo de un avión para asistir a un Salón del Comic, Miller coincide en el vuelo con John Byrne. Hablando sobre el tema, éste le dice: "Robin tiene que ser una chica". Una luz ilumina el rostro de Miller. Ya lo tiene, ya tiene a su Robin: Carrie Kelley, cuyos diálogos los escribe Varley en su mayoría. Al incorporar a este Robin, Miller se da cuenta de la validez del personaje. "Me sirvió como ejemplo del fanatismo de Batman, que era un chico en peligro para conseguir sus objetivos. Mi Robin es joven y bastante moderno. No es el pupilo de Batman, es una relación completamente distinta. Tiene muy poco control sobre él. Se convierten en equipo por necesidad. Este Robin no tiene la obsesión aterradora de Batman, del mismo modo que Dick Grayson tampoco la tenía". ¿Y que ha pasado con Dick? "Dick no comparte la misma pasión sin fin que Bruce", explica Miller. "Ha crecido y ha decidido que Batman estaba equivocado en lo que hizo a los padres de Batman, se trata de una traición y no han vuelto a hablar entre ellos desde entonces". El segundo Robin que pasa por las series regulares en ese momento es el punto de partida de la historia: su asesinato a manos del Joker dispara el retiro de Batman. Diez años después, Batman regresa. La misma esencia del argumento está dando un título a Miller: *Batman: El Regreso del Señor de la Noche*[16].

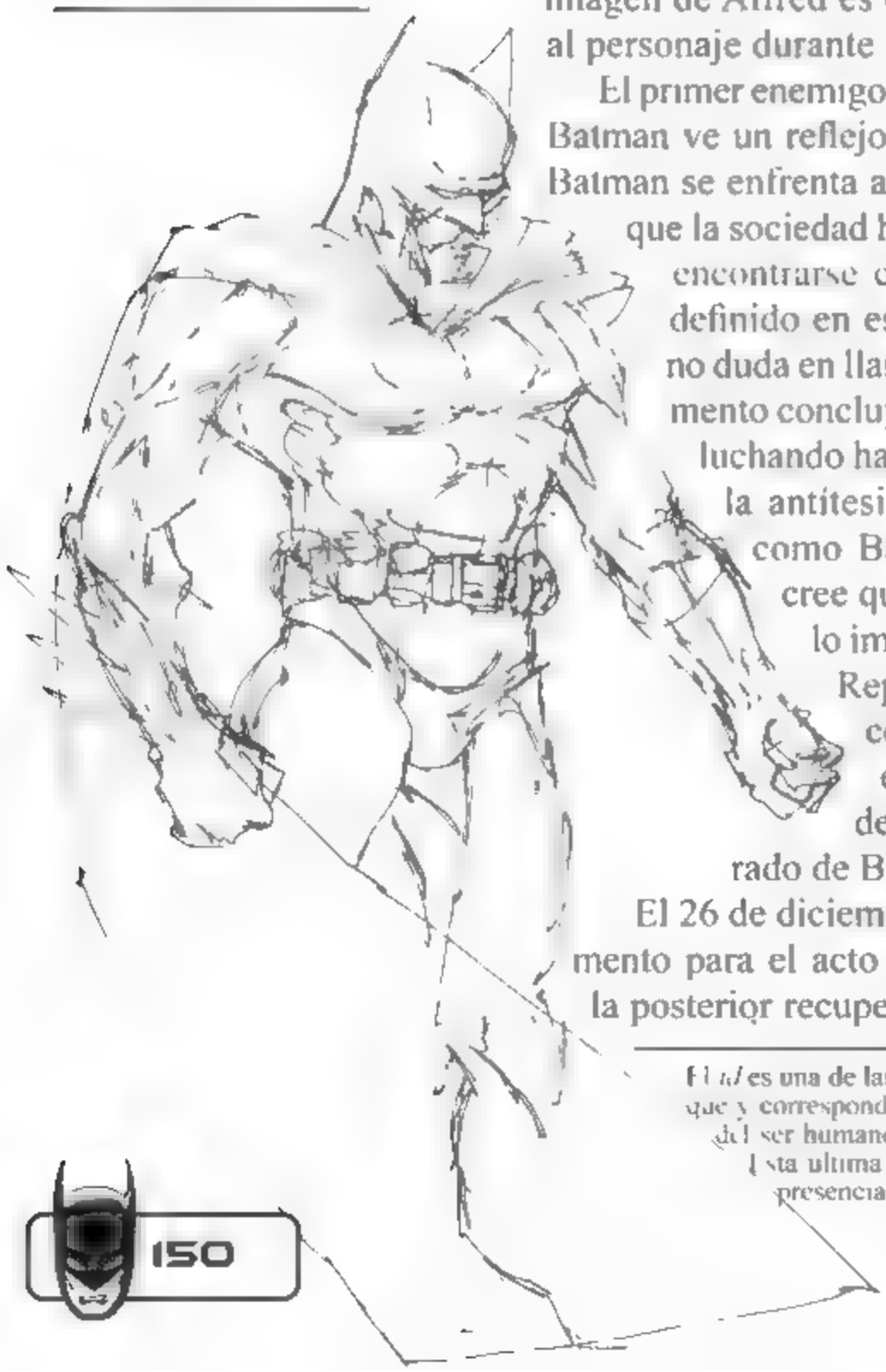
Joker enamorado de Batman

Todo lo que rodea a *Dark Knight* está hecho con Batman como ancla de la historia. Todos los personajes han sido desarrollados en ese futuro condicionados a la imagen que desprende Batman de ellos, de ahí el papel de Superman. "La cosa más cuestionable que hice fue hacer de Superman un agente del Gobierno", confiesa Miller. "Si hubiese sido una historia de Superman no lo hubiese hecho nunca. En esta historia Batman era el héroe, de modo que el mundo estaba construido alrededor de él. Me di cuenta que el sentido mítico era el componente

[16] El título original es *Batman: The Dark Knight Returns*. Con el paso de los años ha sido comúnmente conocido como *Dark Knight*, de modo que a partir de este punto se utilizará *Dark Knight* para hacer referencia a esta miniserie.

más fuerte. El mundo de Batman está incompleto sin ese héroe brillante como contrapartida. Se había convertido en algo demasiado fuerte y grande que necesitaba a alguien que fuese lo suficientemente grande y fuerte como para patearle el culo".

Miller confecciona al resto de personajes. El Comisario Gordon tiene sesenta y cinco años y todos los políticos hacen lo necesario para echarle. Su retiro da paso a la Comisario Yindel, que no tiene ningún atisbo de compasión hacia Batman. Para Miller, Gordon sabe quien es Batman, después de todo es policía. Otro personaje omnipresente es Alfred, representado como un sarcástico mayordomo de ochenta años. "Ahora estamos en un mundo moderno, nadie es un esclavo y Alfred siempre ha sido tratado como tal, no como un mayordomo. Ahora tiene voz propia y se divierte riéndose de Batman. ¿Qué harías si estuvieses contratado por una persona que tuviese cincuenta años y decidiese ponerse una capa y salir a luchar contra el crimen? Yo me burlaría". Esta imagen de Alfred es el sello distintivo que acompañará al personaje durante los próximos años.



Boceto del Batman de *Dark Knight*

El primer enemigo en la historia es Dos Caras, en quien Batman ve un reflejo de su propia psique. Tras Harvey, Batman se enfrenta a la Banda de los Mutantes, lo peor que la sociedad ha desarrollado, para a continuación encontrarse con el Joker, personaje claramente definido en esta historia como homosexual, que no duda en llamar a Batman "cariño" y cuyo argumento concluye en el Túnel del Amor, con ambos luchando hasta la muerte del villano. "Joker era la antítesis perfecta para un loco del orden como Batman", comenta Miller. "Batman cree que el mundo sólo tiene sentido si se lo impones. El Joker es su peor pesadilla. Representa el caos que Batman aborrece, el caos que mató a sus padres. Es el *id* descontrolado[17], especialmente dentro del contexto del Joker enamorado de Batman".

El 26 de diciembre de 1985, Miller escribe el argumento para el acto final: el encuentro con Superman, la posterior recuperación en el hospital y el simulado

[17] El *id* es una de las partes en las que Sigmund Freud dividía la mente y corresponde a la parte de los deseos e instintos reprimidos del ser humano. Las otras dos áreas son el *ego* y el *superego*. Esta última impone las normas sociales al *ego* e impide la presencia del *id*

BREAKTHROUGH IN HAIR REPLACEMENT TECHNIQUES AND WHAT'S THE-- EXCUSE ME
I'VE JUST BEEN HANDED THIS BULLETIN A LARGE, BAT-LIKE CREATURE HAS BEEN SIGHTED ON GOTHAM'S SOUTH SIDE
IT IS SAID TO HAVE ATTACKED AND SERIOUSLY INJURED THREE CAT BURGLARS WHO HAVE PLAGUED THAT NEIGHBOURHOOD
YOU DON'T SUPPOSE

Las televisiones como hilo narrativo

suicidio de Bruce Wayne. Este final acaba siendo alterado y la 'muerte' de Wayne ocurre en el combate contra Superman. "No me arrepiento de mantenerlo vivo", declara Miller. "La única forma de dejar a Batman es esperando su próxima aventura".

Miller dibuja la historia con unas composiciones de página excelentes, una narrativa gráfica soberbia y, a pesar de que nunca ha sido un gran dibujante, su estilo feo y grotesco se adapta a la perfección al ambiente que respira *Dark Knight*. Janson entinta las páginas que le llegan. Cuando ya tiene hechas las primeras dieciocho, decansa un tiempo para examinar el resultado. Pasan seis meses. Y no le gusta lo que ve. Su entintado es a pincel y decide cambiarlo porque no encaja, tapa demasiado. Con la nueva técnica, el entintado ya no mancha en absoluto, sino que encaja perfectamente con el trazado de Miller, a lo que hay que sumar la paleta de colores de Varley, que acaba por otorgar una obra maestra al medio.

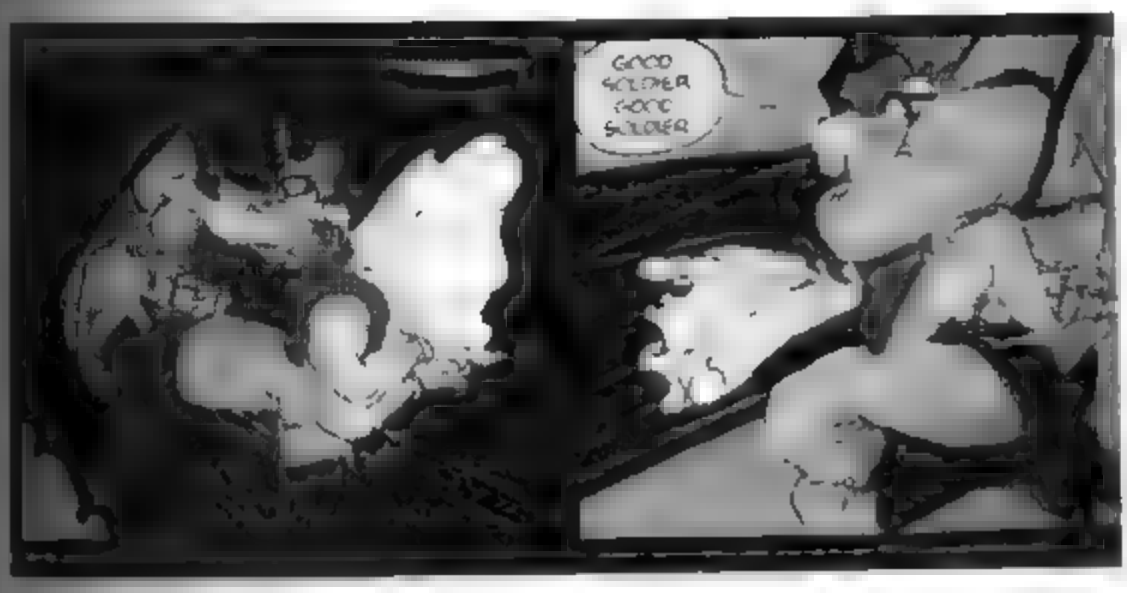
Como hilo narrativo, Miller utiliza pantallas de televisión que sirven como coros de entreactos, en algunas ocasiones aparentan una desviación de la trama pero su cometido es mostrar con mayor profundidad la sociedad de ese futuro, con relatos desgarradores como el de la mujer que explota en el metro. Teniendo en cuenta toda esta violencia, la editorial le impone una nimiedad comparada con la libertad de la que Miller dispone: Batman ha de vestir traje con óvalo amarillo. Miller así lo hace pero consigue quitárselo de encima en el segundo número ya que, durante una pelea, el traje queda destrozado. A partir de entonces le dibuja el emblema sin óvalo y DC ni se percata. "Creo que les colé una".

Todo este proceso lleva su tiempo para gestionarse, pero Giordano no tiene más paciencia. Como hombre de negocios que es, quiere tener el material y ver sus frutos de inmediato. Miller quiere libertad editorial igual que creativa. Estas diferencias provocan la salida de Giordano del proyecto, dejando a

Buen soldado

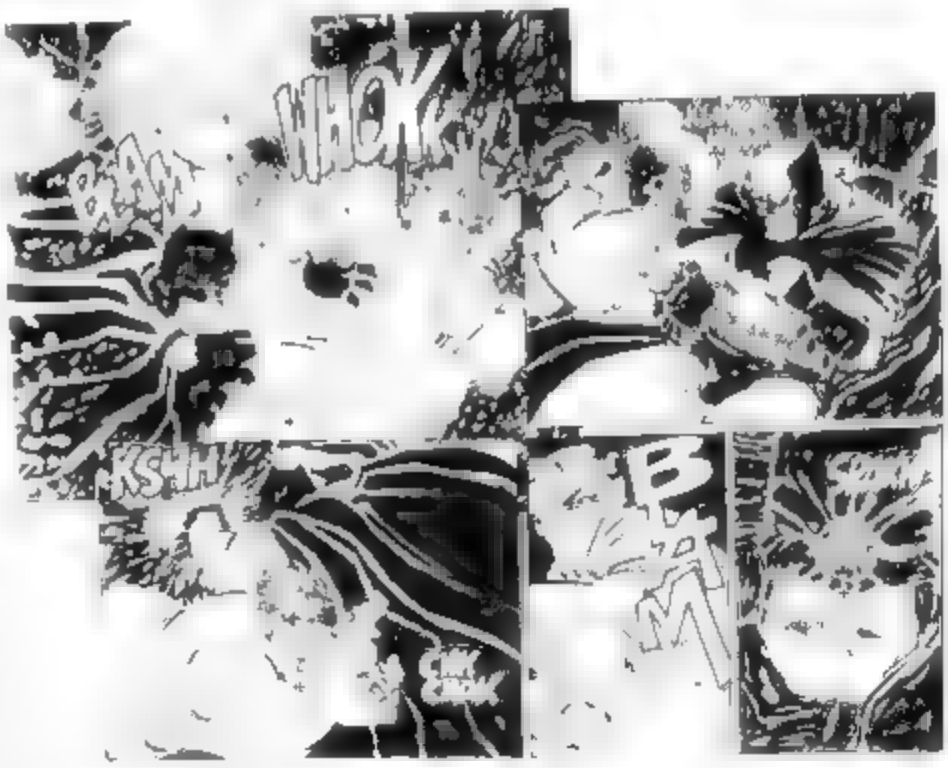
Dennis O'Neil como editor del proceso final. El no tener fecha de entrega estipuladas es algo que rompe con la norma de la industria. Además, se anuncia que esta serie estará formada por cuatro números en un formato distinto al habitual. No saldrá con grapa, sino con lomo y un papel de mejor calidad para poder admirar las maravillosas acuarelas de Varley, un formato que pasará a llamarse "prestigio". DC quiere arriesgar, quiere innovar y quiere hacerlo a lo grande. Muchas expectativas hay puestas en ello. "Nos sentíamos fervorosos con respecto al cómic", atestigua Giordano, "de modo que imprimimos unos quinientos mil ejemplares de más. Era un riesgo muy grande, pero los vendimos todos antes de que se repartieran las primeras copias". La expectación en torno a la serie se palpa en el aire y consigue poner muy nervioso a Miller: "No tenía ni idea de cuál iba a ser la reacción de la gente. Estaba aterrorizado. Temía que *Dark Knight* se pudiera convertir en lo que las distribuidoras quisieran hacer de él. Sabía que estábamos arriesgándonos porque manoseaba un personaje querido que estaba cerca del corazón de los lectores".

La reacción no puede ser más favorable. Encandila a todo el mundo, tanto lectores como profesionales, quienes ven en esta obra un paso adelante en la maduración del género. Algunos lectores no satisfechos claman que este Batman es un fascista, a lo que sorprendido Miller contesta: "Los que dicen eso deberían buscar la palabra en el diccionario y aprender su significado". Por la parte negativa, *Dark Knight* influye a multitud de autores que solo se quedan con la parte superficial de la obra, sin leer entre líneas y que aplican el ambiente oscuro y pesimista a todos sus cómics. "Debe haber sido muy influyente considerando la cantidad de gente que todavía lo está plagiando", declara Miller. "Pero no me puedo mostrar malhumorado con respecto a esto. Tan solo espero que la gente haga un buen trabajo si es que les va a resultar inspirador. Cuando haces un trabajo conoces las reglas. Si funciona, sabes



que sea usado de nuevo. Tan solo desearía no haber hecho que todo el mundo hiciese tantos condenados héroes con los dientes apretados".

El mensaje de esta obra no es en absoluto pesimista: es el nacer de un heroe en un mundo que le necesita, un mundo muy parecido al nuestro. "No se cómo podria escribir una historia de superheroes y ser pesimista", argumenta Miller. "Si hacemos memoria un momento vemos que lo que hizo que la idea de los superheroes quedara impotente fue la censura. Temerosa de los grupos de presion, la industria adoptó un código auto-impuesto. Código que la mayoría de cómics sigue aceptando insiste en un mundo benevolente donde la autoridad siempre tiene la razon, los políticas nunca aceptan sobornos, nuestros políticos elegidos siempre son personas buenas y sensatas. Nadie comete errores. El mundo en el que vivimos no se parece al mundo de los censores. Yo simplemente puse a Batman en un mundo que se parece más al que conozco. Y el mundo que conozco es oscuro. No creo que *Dark Knight* sea pesimista, porque el bueno vence. La historia empieza con Bruce Wayne contemplando el suicidio y al final acaba encontrando una razon para vivir. Se ha adaptado a los tiempos".



Página original de la pelea final entre Batman y Joker

Es una historia que fluye del caos al orden, y lo hace a través del gótico con escenas memorables, como la muerte de los padres de Bruce Wayne mientras llueve con intensidad en el presente y se ve a Bruce correr por la mansión acosado por sus sueños y recuerdos. El genero gotico ayuda a conocer bien los

límites contra los que se va a lanzar un mensaje revolucionario aunque ese mensaje sirva para traer el orden al caos establecido desde el principio, como ocurre en esta obra.

Los lectores no tardan en clamar una segunda parte y aunque Miller la tiene pensada, no está muy por la labor de realizarla. "La secuela que tenía en mente era tan absurda como el original", confiesa el autor. "Batman sería mucho más directo en sus acciones, mucho más decidido a meterse con el orden de las cosas. No perseguiría a los pobres desgraciados de los atracadores iría a por la gente que los convierte en atracadores". A pesar de esa interesante idea, la segunda parte no se convierte en realidad en ese momento y no parece que lo sea en un futuro inmediato. Tampoco es necesaria. *Dark Knight* cumple de sobras su cometido, un gran cómic que marca un punto de inflexión en la historia del medio y que aporta muchos beneficios a DC. La duda se propaga ahora en las series regulares de personaje ¿cómo serán capaces de aguantar el embate y mantener el nivel alcanzado por la miniserie? La responsabilidad recae sobre Dennis O'Neil.

Boceto de Batman con Carrie Kelley como la nueva Robin

El Universo DC va a implosionar. La situación es insostenible. A lo largo de los años se han ido creando diversas realidades alternativas y ahora es un momento de máximo caos. No hay quien entienda nada. DC va a poner orden y va a hacerlo mediante la destrucción casi total de sus cincuenta años de continuidad. Borrón y cuenta nueva. *Crisis en Tierras Infinitas* es la serie encargada de hacer limpieza. Una vez se publiquen sus doce números, el Universo DC jamás volverá a ser el mismo.

Una de estas realidades alternativas, Tierra-2, cuenta con otro Batman. Esta división se produjo en 1964, con la llegada de New Look. A partir de ahí, el Batman original, sin óvalo amarillo en el pecho, siguió sus aventuras libre de ataduras editoriales. En esta otra tierra, Bruce Wayne se casó con Selina Kyle y tuvo una hija: Helena Wayne. Kyle murió, con lo que

Batman

y Robin
de Tierra 2

ince decidió retirarse de la lucha contra el crimen. ...n siguió creciendo y madurando, aunque no se ...rió nunca en el Nightwing de Tierra-1. Helena ...rtió en la Cazadora y así prosiguió la vida en ...2, incluso con el Batman original muerto. El ...n de Tierra-1 se encontró algunas veces con estos ...es alternativos (*Brave and the Bold* 182 y 184, ...y marzo de 1982), aunque todos estos hechos ...minados por las *Crisis*. Es un intento por aunar ...continuidad DC en un solo universo coherente ...sonado listo para comenzar desde cero.

...Comics reune a autores importantes para que ...en a sus iconos. Esta idea primeriza abarca la ...Metropolis, donde tres nuevos títulos emergerán: ... *St.el*, *Dark Knight* y *Amazon*, para relanzar a ...man, Batman y Wonder Woman respectivamente. ...ve Gerber y Frank Miller son los elegidos para llevar a ...esta empresa.

...bos quedan en una habitacion de hotel en Nueva York para ...pulir sus historias. El proyecto les hace tanta ilusion que no ...salvo para dormir. Incluso a la hora de comer, siguen ...ando ideas una tras otra. Estan edificando las bases del ...verso DC desde cero. Ambos lo saben, ambos lo notan y les ...a "Reconstruimos casi todos sus aspectos", comenta Miller, ...una manera en la que sacábamos el máximo provecho del ...al antiguo, nos librábamos del peso muerto e introducíamos ...al nuevo que lo ampliaba aún más" DC decide suspen-...esta línea y adoptar otro formato para el relanzamiento ...alizar a los héroes en sus propias colecciones. Super-...e es adjudicado a John Byrne y Wonder Woman a ...rge Perez. Steve Gerber es apartado del proyecto, pero ...k Miller tiene demasiado peso gracias a *Dark Knight* ...mo para dejarlo escapar, con lo que el sigue involucrado ...n Batman.

...er ese relanzamiento en la serie regular se debe a O'Neil, ...comienza a mover fichas en su recien estrenado tablero de ...tor "Cuando *Dark Knight* empezó a despegar, mencioné ...se podía hacer otra novela gráfica basada en mis notas ...nales", explica Miller. "Dennis O'Neil queria revitalizar a ...man centro de las series regulares después de *Dark Knight* y ...pidió que usara esas notas para construir un nuevo principio ...Batman". Principio que se relata en los *Batman* 404 a 407 ...brero-mayo de 1987), con Miller sólo escribiendo esta vez. El

Bruce Wayne, descanse en paz
En primer plano, el Robin y la Cazadora de Tierra-2

dibujo corre a cargo del brillante David Mazzuchelli (1960). Ambos ya trabajaron juntos en *Daredevil* en una obra maestra llamada *Born Again*, demostrando una compenetración pocas veces vista. La historia asume enseguida un título significativo y simple: *Batman: Año Uno*. Desde entonces se añadirá 'Año Uno' a las historias que narran el origen de un determinado personaje, demostrando la influencia de la que gozará esta obra

"En la primera cosa que hice tuve mucha suerte", reconoce O'Neil. "Dick Giordano los había contratado para hacer *Batman: Año Uno* y mi única contribución era conseguir que me dejaran publicar en las series regulares antes de su aparición en tomo. Era una manera tremendamente eficaz de enviar un mensaje a todo el mundo de que esto era un nuevo comienzo, y que el estilo de guión y dibujo iba a ser bastante distinto del que había habido en los cómics anteriores".

Todo este comenzar desde cero en DC, ¿anula también la historia de *Dark Knight?* Obviamente, debido al dinero que genera dicha obra, no. A raíz de esto, DC crea el concepto de tierras alternativos para sus heroes bajo el sello *Otros Mundos*. La obra de Miller es solo la primera de muchas más que relatarán versiones alternativas de los héroes, que no afectan en absoluto al discurrir de la continuidad central de los personajes.

Miller se convierte en el narrador de la primera y la última historia del Señor de la Noche, con ideas muy claras de las diferencias entre una y otra: "El Batman de cincuenta y cinco años de *Dark Knight* es muy distinto del de veintitrés de *Año Uno*. Ahora es muy joven, muy entusiasta. Puede que sea Batman en su momento de mayor alegría. Es un muchacho que ha esperado dieciocho años para ponerse a trabajar y ya ha llegado el momento. También es un Batman que comete errores".

Para volver a contar el origen, nada mejor que sumergirse en las primeras historias de Finger y Kane, con su ambiente perfecto. Mazzuchelli sabe que ha de echar un vistazo a ese trabajo y descubre que ahí tiene todo lo que necesita. "Era una versión más dura, mucho más pura, con mucho negro", explica el dibujante. "No me gustaba el color azul en su disfraz. Imagino que al principio lo usaban como el reflejo del azul sobre una superficie negra, pero el azul acabó dominando al negro. No me parece que el azul vaya a tener el efecto que Bruce Wayne quería cuando creó

disfraz. Tal y como yo lo veo, Batman viste de gris y negro. Incluso el cinturón es gris, y no lleva ningún círculo amarillo alrededor del murciélago. Está intentando parecerse a un murciélago, no a un personaje de arte pop. Por eso quiero que el disfraz parezca pesado y funcional, a pesar de la enorme capa que sirve para crear efecto. La sensación que quiero transmitir es la de que Bruce Wayne tiene un cuerpo grande y un físico muy bien desarrollado. El disfraz es un montón de equipo como para llevarlo a cuestas, pero él lo hace muy fácilmente. Quiero la sensación de que si otra persona de un tamaño parecido se pusiera el traje, tendría dificultades para correr un par de manzanas, por no hablar de trepar edificios y saltar azoteas. Le he puesto suelas gordas en las botas. Busco lo que realmente tendría sentido"

Batman y Gordon
Sus vidas van a estar unidas a partir de ahora y para siempre

La historia no sólo se centra en Batman. James Gordon es el otro protagonista, con igual peso que el Señor de la Noche. El argumento es un paralelismo constante con una narración en primera persona de ambos, ya desde el comienzo en el que Bruce llega a Gotham por avión y Gordon por tren mientras uno piensa en el medio de transporte del otro. Gordon no es comisario, sino teniente, y es un recién llegado de Chicago junto a su mujer, Bárbara, que está embarazada. Su matrimonio está siendo de muerte y la sal en la herida se llama Sarah Essen, compañera de trabajo de Gordon con quien este mantiene una relación.

"James Gordon es enviado a Gotham como castigo por algo que hizo mal", explica Mazzuchelli. "Quiere compensarlo convirtiéndose en el mejor poli del mundo. El conflicto que va a suscitarse es uno entre el sentido de la ley de Gordon y el del justiciero que aparece. Como es la primera historia de Batman no hay otros superhéroes, sólo se ha visto a uno en Metrópolis, pero no es algo que a la gente le resulte familiar. A este respecto alguien una vez me preguntó que si por ser el principio de la carrera de Batman éste era más brutal. Mi respuesta fue que no, probablemente es menos brutal. En realidad es una historia muy humanista. Trata sobre personajes y sus motivaciones y relaciones más que ninguna otra cosa. La relación

entre Gordon y su esposa es muy importante y, por supuesto, la relación entre Gordon y Batman se convertirá en algo muy importante". En esta obra es cuando se dignifica a Gordon como nunca se había hecho antes, con la consecuente importancia del personaje en el futuro, siempre aparejado terriblemente a Batman tanto en sus triunfos como en sus tragedias. El paralelismo que los une en esta historia los seguirá para siempre, quieran o no.

Miller instaura una continuidad muy elaborada para el personaje, con una estructura bien delimitada por secundarios, como la corrupta policía de Gotham representada en el Comisario Loeb y el Detective Flass, que mantienen contactos con mafiosos como Roman Falcone. La red tejida en torno a Batman sigue con Harvey Dent, mostrado aquí en su apogeo como fiscal del distrito y amigo de Batman. Otra pieza es Selina Kyle, que se convierte en Catwoman en esta misma historia y aparece retratada como una prostituta sadomasoquista con su amiga Holly, una niña también prostituta.

El majestuoso Batman de David Mazzuchelli

Miller no olvida a Gotham, otro personaje más. La dotan de localizaciones que se convierten al instante en intocables: Robinson Park, el Finger Memorial, la Casa de Caridad Sprague y, cómo no, el East End, la peor zona de la ciudad. El lugar donde murieron los padres de Batman la noche que fueron a ver *La marca del Zorro*. Bruce, a lo largo del cómic, habla con sus padres en todo momento, no parece oír otra cosa: todo lo que necesita y quiere oír se lo dicen sus padres, mientras el resto es silencio. Cuando Bruce fracasa en su primera misión, todavía sin el traje, acude al busto de su padre y le suplica una señal para seguir adelante, pues ya está cansado de todo. Un murciélago atraviesa la ventana y se posa sobre el busto. "Sí, padre... seré un murciélago". La leyenda nace de nuevo.

La obra cubre un ciclo de un año de tiempo, en el que tanto Bruce Wayne como James Gordon crecen, evolucionan y se acostumbran a la suciedad de Gotham. Una suciedad que ambos intentan limpiar, pero que resulta imposible porque a la propia ciudad le gusta estar sucia. Esta suciedad la ilustra perfectamente Mazzuchelli, que marca el estilo a seguir en los próximos años para todo dibujante que se acerque a Gotham. Mazzuchelli, al ser mejor dibujante que Miller, consigue ensalzar a *Año*

...nos escalones por encima de *Dark Knight*. Probablemente sea el cómic mejor dibujado de ...historia", sentencia Miller.

Mayo de 1987. Se publica el *Batman* 407, el que se cierra *Año Uno*. El mes en el que Batman cumple cuarenta y ocho años marca el ...o de su nueva vida. Una más oscura, más ...ística, más gótica que sus últimas aventuras, ...ales, con honrosas excepciones, lo trataban ...mo un superhéroe más. Y Batman es mucho ...s que eso. Frank Miller, al igual que aquellos ...tores previos a él que quisieron captar la esen... del personaje, se volcó hacia los trabajos de ...inger. Ahora la historia se repetirá y mu...hos autores se volcarán hacia el suyo. Con *Año* ...completado, se abren un sinfín de caminos ...tomar. Los que se escojan dependerán de los ...tores elegidos a partir de ahora. Ésa es la tarea ...a que tiene que hacer frente Dennis O'Neil, un ...an riesgo que está dispuesto a asumir.

Gordon, el gran descubrimiento de Frank Miller

O'Neil sabe que DC quiere cambios, y los quiere para ayer. A la vez que se gesta *Dark Knight*, O'Neil despide a todos los autores encargados de *Batman* y *Detective*. Su tarea en noviembre de 1986 será mucho menor a la de anteriores editores, ya que Batman cuenta con menos series. *World's Finest* ha sido cancelada a principios de año y el personaje ya no forma parte de los Outsiders desde abril. Mucho mejor, así puede centrarse en las series principales.

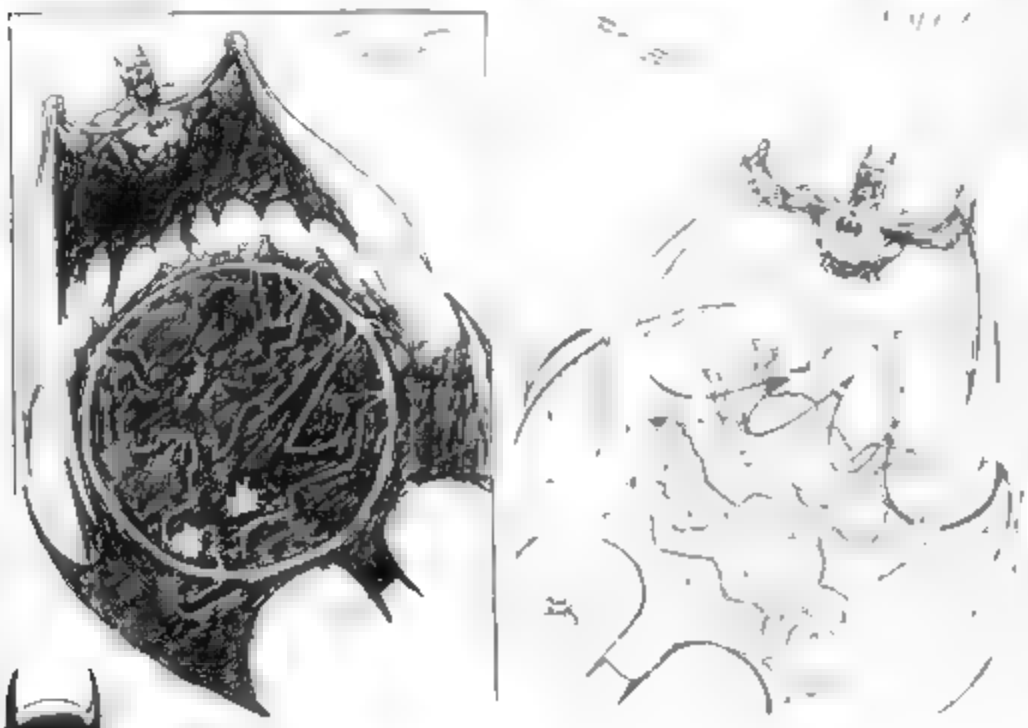
En *Detective* se deshace de Doug Moench y Gene Colan y lo hace muy a su pesar, porque le gusta el trabajo de Moench, pero la sensación de ruptura con el pasado ha de ser total. En su lugar pone a Mike W. Barr (1952) y Alan Davis (1956), que se encargaban de *Batman and the Outsiders*. Esta etapa comienza en el *Detective* 569 (diciembre de 1986) y se convierte en una maravilla ya desde su primer número, donde tiene lugar la recuperación de un excéntrico Joker y una juguetona Catwoman y comienza a delimitarse la personalidad del Robin Post-Crisis. Hay que matizar que Batman no ve destruida toda su continuidad tras *Crisis*, como sí ocurre con Superman o Wonder Woman. La historia del primer Robin y su conversión en Nightwing sigue vigente, así como los orígenes de los villanos o que el actual Robin sea Jason Todd, un Robin mucho más impulsivo y propenso a la rebeldía que su antecesor.

Mi principio... y mi probable fin

Portada de Davis rechazada para el *Batman: Circulo mortal*

Los meses siguen y Barr y Davis tambi muestran sus versiones del Espantapájaros y el Sombrerero Loco, mucho más letal que antes Barr demuestra un dominio de la personalidad Batman que ya quisieran muchos, mientras Da con su siempre elegante trazo, plasma un Batma imponente y altivo. Toda una delicia que alcanza cima en *My beginning... and my probable end* principio... y mi probable fin, *Detective* 574, ma de 1987). En este número, Jason está muy malher por culpa del Sombrerero y Batman acude a la Dra Thompkins con la excusa perfecta para recordar origen, insertando algunas modificaciones como hecho de que Bruce se guardara la pistola que usó el asesino, una idea bastante inverosímil de per pero que no mancha el resto del número, considera uno de los mejores en toda la historia del perso En realidad, este número sirve de prólogo a la saga que abarca del 575 al 578: *Año Dos*, titulada así par aprovechar el éxito de *Año Uno*.

O'Neil se las promete muy felices con Barr y Davis. Cree que ellos serán quienes guíen a Batman en el futuro. Se equivoca. Van Davis abandona la serie en el 575, con *Año Dos* recién comenzada. El problema: la pistola del asesino de los padres de Bruce. Davis dibuja un modelo distinto del que aparece en *Año Uno* y, para su mayor cohesión, DC le pide a Davis que retoque su dibujo para que ambas armas se asemejen más. Davis se niega en rotundo "Lo que debieron hacer era pedir a Frank Miller que lo cambiara, pero no lo hicieron porque le tienen miedo", argumenta el dibujante.



Davis abandona el barco, Dick Giordano se encarga de retocar la pistola y O'Neil se encuentra sin dibujante en mitad de una saga.

Todd McFarlane tiene problemas con Larry Hama, su guionista en *G.I.Joe* para Marvel. Las desavenencias entre ambos están llegando a un extremo que no le interesa a la empresa, y ésta sopesa la situación para ver qué puede hacer con tal de mejorarla. Ese

mismo día, a las 12:00, despiden a McFarlane. A las 12:06 suena el teléfono.

Hola, soy Pat Bastienne, coordinadora de DC Comics.

Hola, la única cosa que me podría convencer para volver a hacer algo con Batman.

Precisamente queremos que hagas Detective Comics y acabe Año Dos, porque Alan Davis deja la serie y estamos buscando alguien para dibujarla.

Qué casualidad, acabo de dejar G.I.Joe!

McFarlane no quiere que DC se entere de que le han despedido, porque podrían colgarle algún tipo de cartel y no le interesa que vayan a buscar a otro. McFarlane (1961) hizo su primer trabajo años atrás en DC, con *Infinity Inc*, para luego pasar a Marvel y realizar *Hulk* y *G.I.Joe*. En el futuro acabará siendo parte de los autores más famosos y rebeldes del mercado estadounidense gracias a *Spawn*.

McFarlane dibuja los tres números restantes de la saga y hace su primer trabajo de entintado en el último. Este baile de dibujantes no ayuda a *Año Dos*. De por sí la historia deja bastante que desear, pues es previsible y redundante en tópicos vistos mil veces: Bruce se enamora de una chica que, casualmente, es la hija del villano, El Segador, un vigilante de Gotham previo a Batman que no duda en asesinar a los criminales. De ahí se pasa al previsible paralelismo entre ambos personajes en su faceta civil y justiciera, para saber que la chica se hace monja al final, lo que no provoca sorpresa al lector pues se ve venir desde el principio que esa relación no acabará bien. Bruce mantiene diálogos con Leslie y Alfred muy manidos y que siempre adelantan una escena a punto de ocurrir, con lo que acaba cansando de sobremanera.

El Batman y la capa de quince metros de Todd McFarlane

Mientras que Davis conseguía tapar estos fallos en el primer número, McFarlane no es Davis y sus flaquezas se notan. Barr retoma la historia pre-Crisis de Joe Chill como asesino de los padres de Bruce y la actualiza en *Año Dos*, una historia tan innecesaria como lo era hace cuarenta años. Batman usa una pistola durante la saga, la que mató a sus padres ni más ni menos, aportando así una imagen para nada acorde con el personaje y que no hace más que resaltar la inverosimilitud de toda la historia. Todo el argumento sólo es una excusa para mostrarnos al final a Batman

Batman, Joe Chill y la pistola de la discordia

a punto de matar a Chill, cosa que n... sabremos si habría hecho o no, porq... Segador acaba primero el trabajo. De... formas, Batman no mata, con lo que... resultado ya se sabía, y si hubiera m... ya no sería Batman; de modo que d... esa duda al final es la última prueba ... que toda la saga es un error, para nada... la altura de los números previos realiz... por el mismo Barr, que abandona la se... tres meses después, en el *Detect...* (diciembre de 1987).

Mientras pasa esto en *Detective*, e... *man* O'Neil coloca a Max Allan C... "En aquella época yo era relativamente importante", recuerda Collins. "No tan... como Frank Miller, por supuesto, pero... reputación como escritor de *Dick Tracy* me hizo conseguir el puesto en *Batman*. Firmé por un año tras hacer dos números de re... lleno a modo de prueba. O'Neil quería un comienzo fresco y nuevo después de *... Uno*, pero creo que los lectores no percibían esa sensación. Pusi... un texto de apoyo en primera página que explicaba esto, pero fue retirado por el editor".

Chris Warner le acompaña al dibujo y juntos instauran un nuevo origen para el segundo Robin. Jason Todd ya no es una copia barata de Dick Grayson, sino un personaje con voz propia. Batman lo encuentra en la calle intentándole robar las ruedas del Batmóvil. Bruce ve algo en él y decide llevarlo a la cueva y adiestrarlo para ser el nuevo Robin. Durante esta historia (*Batman* 408-411, junio-septiembre de 1989) se descubre que la madre del chico murió de una enfermedad y que el padre fue asesinado por Dos Caras. Batman y Robin le rinden cuentas. Gracias a este origen tan 'de la calle', Todd asume un comportamiento muy rebelde y bastante reacio a aceptar órdenes, lo que comienza a provocar cierta incomodidad en muchos lectores que, si ya no aceptaban al Todd pre-Crisis, todavía soportan menos esta nueva versión.

Al pobre O'Neil le ocurre de todo. Con el vaivén de autores en *Detective*, esperaba al menos dar algo de coherencia creativa a la serie hermana, pero en *Batman* también surgen problemas. Collins permanece, pero el dibujo pasa por más manos, como

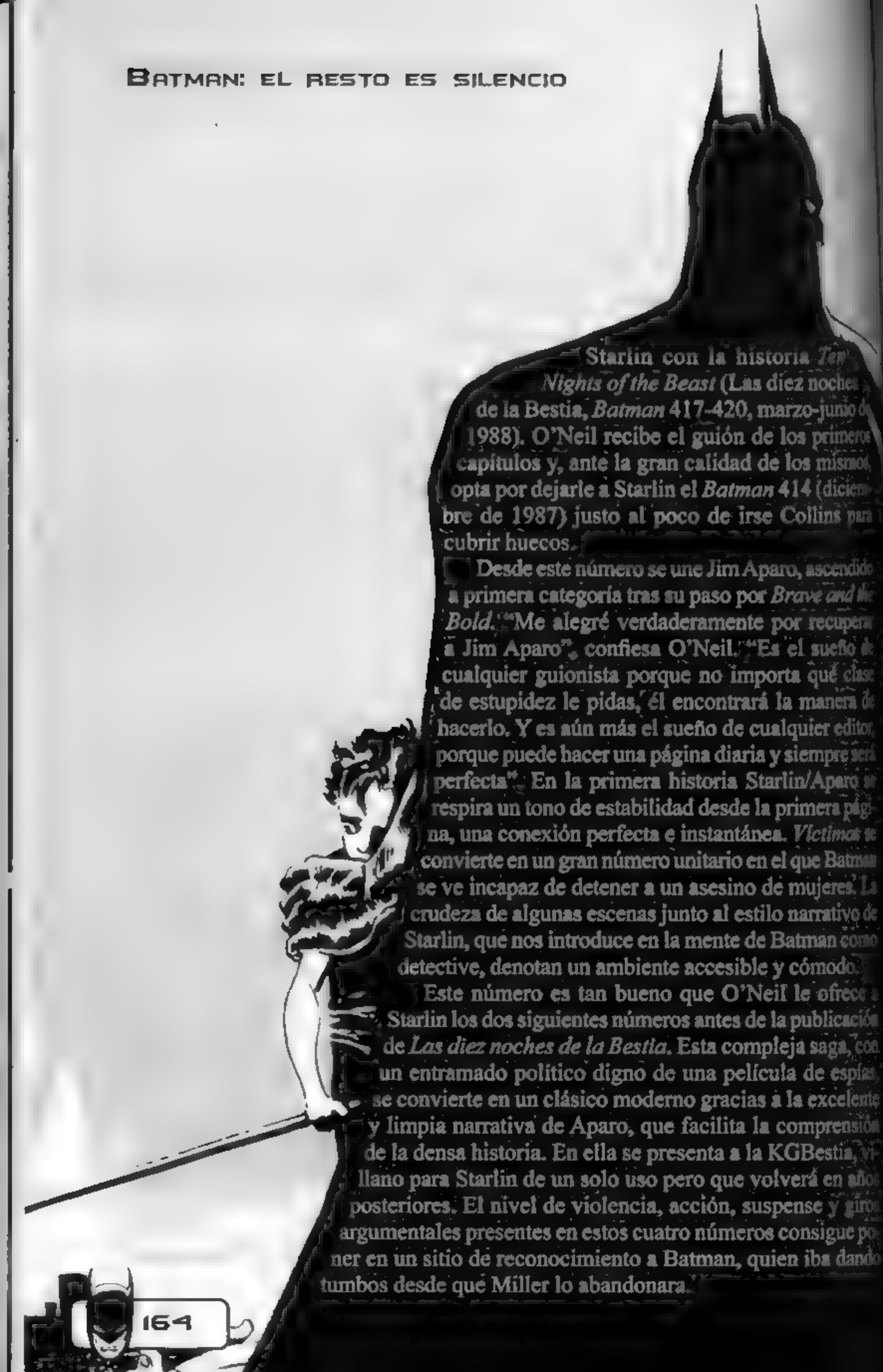
Ross Andru o un Dave Cockum en muy mal estado. "Chris Warner y yo tuvimos largas conversaciones por teléfono comentando nuestros próximos doce números", explica Collins. "El problema eran las fechas de entrega de Chris, que provocaron su despido durante el primer número. A raíz de eso, DC empezó a buscar a ayudantes de relleno y el autor del segundo número [Ross Andru] era inapropiado, además de no seguir los diseños de personajes del número anterior. Fue un desastre".

"Además, mis guiones eran modificados", prosigue el guionista. "El ritmo de la historia resultaba más suave y las técnicas narrativas que usaba, como *flashbacks*, eran desmontadas: todo se puso en orden cronológico. Me echaban la culpa a mí del resultado, así que llamé a Dick Giordano, que me había puesto a parir, y le mandé el guión original. Se lo leyó, me llamó y pidió disculpas". La sensación que invade a Collins ante el resultado final de sus primeros números es de frustración. "El editor me culpaba de todo", declara el guionista. "No lo hacía por malicia, sino por la posición en la que se veía envuelto a raíz de Chris Warner. Por mi parte, sólo sentía rabia porque me culpara a mí de sus errores, aunque en verdad el dibujo era horrendo. Y encima la mayoría de los seguidores son algo estúpidos. Hacer de Jason Todd un ladrón callejero que le roba las ruedas al Batmóvil es una manera muy buena de introducir al nuevo Robin, pero los fans de cabeza cuadrada decían que eso no podía ser porque el Batmóvil tiene sistemas de seguridad especiales o algo así. Quejas totales sin sentido".

Todo esto justo después de los números de Miller y Mazzuchelli, con lo que la reacción de los lectores es muy negativa. Collins, harto de tanta inestabilidad, decide irse argumentando: "Que le den Cockrum a Miller y me dejen Mazzuchelli a mí. Veríamos entonces quién hace un mejor Batman".

O'Neil se encuentra de la noche a la mañana sin equipos creativos en ambas series por lo que, hasta que consiga un equipo sólido decide convertir a *Batman* en una sucesión de arcos argumentales realizados por distintos autores. El primero de ellos es Jim

Imagen promocional de *Batman: Año Dos*



Starlin con la historia *Ten Nights of the Beast* (Las diez noches de la Bestia, *Batman* 417-420, marzo-junio de 1988). O'Neil recibe el guión de los primeros capítulos y, ante la gran calidad de los mismos, opta por dejarle a Starlin el *Batman* 414 (diciembre de 1987) justo al poco de irse Collins para cubrir huecos.

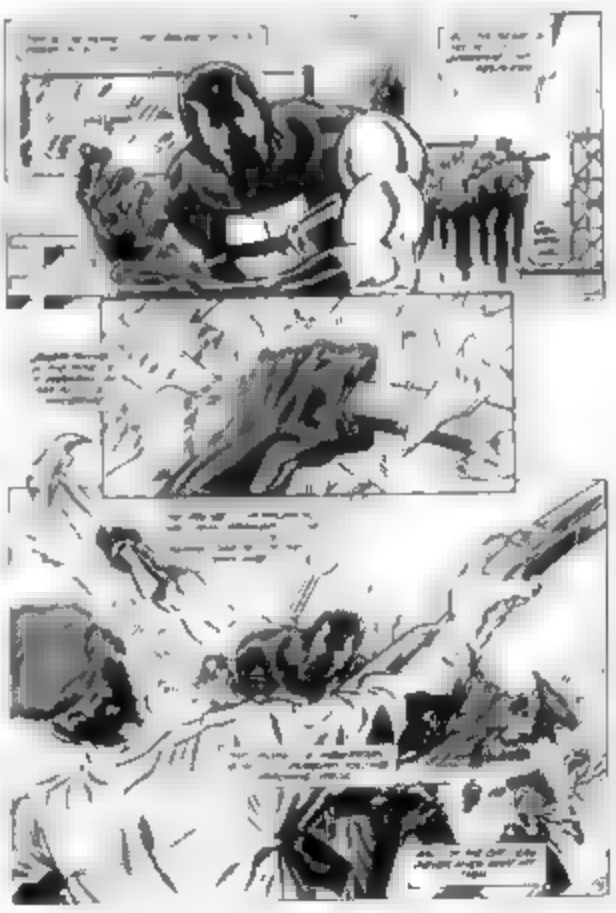
Desde este número se une Jim Aparo, ascendido a primera categoría tras su paso por *Brave and the Bold*. "Me alegré verdaderamente por recuperar a Jim Aparo", confiesa O'Neil. "Es el sueño de cualquier guionista porque no importa qué clase de estupidez le pidas, él encontrará la manera de hacerlo. Y es aún más el sueño de cualquier editor porque puede hacer una página diaria y siempre será perfecta". En la primera historia Starlin/Aparo se respira un tono de estabilidad desde la primera página, una conexión perfecta e instantánea. *Víctimas* se convierte en un gran número unitario en el que Batman se ve incapaz de detener a un asesino de mujeres. La crudeza de algunas escenas junto al estilo narrativo de Starlin, que nos introduce en la mente de Batman como detective, denotan un ambiente accesible y cómodo.

Este número es tan bueno que O'Neil le ofrece a Starlin los dos siguientes números antes de la publicación de *Las diez noches de la Bestia*. Esta compleja saga, con un entramado político digno de una película de espías, se convierte en un clásico moderno gracias a la excelente y limpia narrativa de Aparo, que facilita la comprensión de la densa historia. En ella se presenta a la KGBestia, villano para Starlin de un solo uso pero que volverá en años posteriores. El nivel de violencia, acción, suspense y giros argumentales presentes en estos cuatro números consigue poner en un sitio de reconocimiento a Batman, quien iba dando tumbos desde que Miller lo abandonara.

Viet mas, gran historia que recuerda las raices del personaje

O'Neil sigue encargándole guiones a Starlin, que comienza a preguntarse qué habrá pasado con la idea de hacer miniseries dentro de la serie. En esto que llama a su editor en tono jocoso para confirmar lo que ya piensa. El teléfono suena un par de veces hasta que O'Neil descuelga. "Oye, Denny, soy el nuevo guionista regular de *Batman* ¿verdad?" Al otro lado se oyen risas que denotan un "sí". Con Starlin en juego, Robin lo tiene difícil. El guionista mantiene una opinión muy firme en contra al Chico Maravilla. "Batman está mucho mejor sin él. Es más interesante como un personaje oscuro y solitario en medio de la noche. Creo que fue un error traer a Robin de vuelta. ¡Batman debería ser encerrado por poner en peligro la vida de menores!" Starlin comienza una campaña anti-Robin: "Llegó un momento en el que DC iba a hacer un número sobre el SIDA en el que uno de sus personajes moría por esa enfermedad, así que preguntaron a todo el mundo cuál era el personaje que tenía que morir. Empecé a enviar sugerencias usando el nombre de todos. Por ejemplo, enviaba una firmando como Joe Kubert que decía 'Matad a Robin', otra en nombre de Roy Thomas diciendo 'Matad a Robin'. Pero todas estaban escritas por la misma mano y todo el mundo sabía que era yo el que las enviaba". Un día O'Neil se acerca a Starlin y le dice: "Ya vale, no vamos a matar a Robin por mucho que te empeñes". Como solución, Starlin hace que Robin apenas aparezca y, si lo hace demuestra un carácter irascible e inaguantable, cosa que le da más personalidad e interés.

La KGBestia desencadenada



Los lectores también pueden olvidarse de encontrar villanos característicos: "No me gusta demasiado mezclar villanos con Batman", explica Starlin. "Me lo paso mucho mejor creando algo como la KGBestia. Prefiero hacer historias de crímenes con un componente de terror. Batman ya no salta por encima de máquinas de escribir gigantes. Ahora se ocupa de violadores y asesinos, algo mucho más interesante. De pequeño prefería a Superman, pero cambié a consecuencia de los cambios en los setenta y ochenta, donde Batman se convirtió en un personaje más adulto mientras Superman seguía igual".

BATMAN: EL RESTO ES SILENCIO

La eterna relacion entre Batman y Gordon retratada por Jim Aparo.

En el *Batman* 421 y 422 (julio y agosto de 1988) Starlin retoma el argumento del Asesino del Vertedero presentado en su primer número. El número de mujeres asesinadas en ese tiempo ya es de diez y Batman sigue frustrado y enfurecido. Starlin muestra estos sentimientos siempre bajo la narración en primera persona que usa durante toda su etapa excepto en el 422, donde se introduce en la mente del asesino y muestra un paralelismo entre sus acciones y las de Batman. La historia prosigue con el tono de las anteriores, en las que la interacción con el Comisario Gordon cobra más importancia que la mantenida con Robin, que en el 422 golpea sin parar a un chulo de prostitutas hasta que Batman le detiene.

¡Ya es suficiente, Robin! ¿Qué intentabas hacer, matarle?

¡No se habría perdido nada con ello! grita Robin mientras se aleja.

¿Qué pasa por tu cabeza, Jason? susurra un preocupado Batman.

Esta actitud beligerante de Robin no ha hecho más que comenzar, a la vez que el Asesino del Vertedero es capturado por fin y Jim Starlin prosigue con su etapa. O'Neil respira tranquilo.

Ya que el éxito de *Dark Knight* ha sido arrollador, O'Neil prueba un experimento similar en 1988. *The Cult*, otra miniserie de cuatro números en el mismo formato que el *Dark Knight*. Se agencia a Starlin, su guionista del momento, y lo reúne con todo un genio del terror: Bernie Wrightson, dibujante excelente que aporta su tono oscuro y macabro a todas sus obras. En *The Cult*, Batman y Robin se enfrentan a sus miedos internos por culpa del Diacono Blackfire. La obra en sí es más que notable, aunque peca de querer parecerse demasiado al *Dark Knight*, del que copia varias escenas e incluso el recurso narrativo de las televisiones.

Jason cada vez se excede mas

O'Neil no se detiene ahí y deja paralítica a Batgirl en el especial prestigio *The Killing Joke* (La broma asesina, 1988), por Alan Moore y Brian Bolland. El primero es el mejor escritor de cómics del mundo y el segundo un auténtico maestro del dibujo realista. A pesar de juntar a semejante reparto, la obra no deja de ser correcta, sin despuntar en ningún apartado concreto.

Toc-toc

Bolland nace un trabajo soberbio, con énfasis en planos que denotan locura, así como la desgarradora escena en la que Joker dispara a quemarropa a Bárbara, que adoptará la identidad de Oráculo en el futuro gracias a John Ostrander y su *Escuadrón Suicida*.

Moore decide hacer un guión básico lleno de tópicos, desde la primera escena con un Batman que acude a Arkham para hablar con Joker de su destino, escena que resulta cuanto menos inverosímil y cuya única función es hacer un paralelismo con el final. Pero lo peor es que Moore rescata la historia *The Man Behind the Red Hood*,[8] en la que se daba un origen innecesario al Joker. Aquí Moore hace énfasis en el Joker como 'producto de la sociedad', algo que lo desmitifica completamente para convertirlo en un maleante más.

Vuelta otra vez con lo de Capucha Roja

Moore también cae en el tópico de mostrar a un Gordon acosado que no cae en la locura, como buen personaje íntegro que es, mientras que gente como Joker o Batman sí han caído, porque ellos son dos caras de una misma moneda: orden-caos, pero este caos no funciona también si se dice que Joker nace del mismo sitio que Batman, es decir, 'un mal día'. Joker es una fuerza del caos, sin base ni fundamento, solo vive por y para el desorden, mientras Batman trata de instaurarlo, porque antes de ese 'mal día' había un orden que intenta traer

[8] *El nombre bajo la Capucha Roja*, comentada en página 72

Batman y Joker, polos opuestos segun Moore

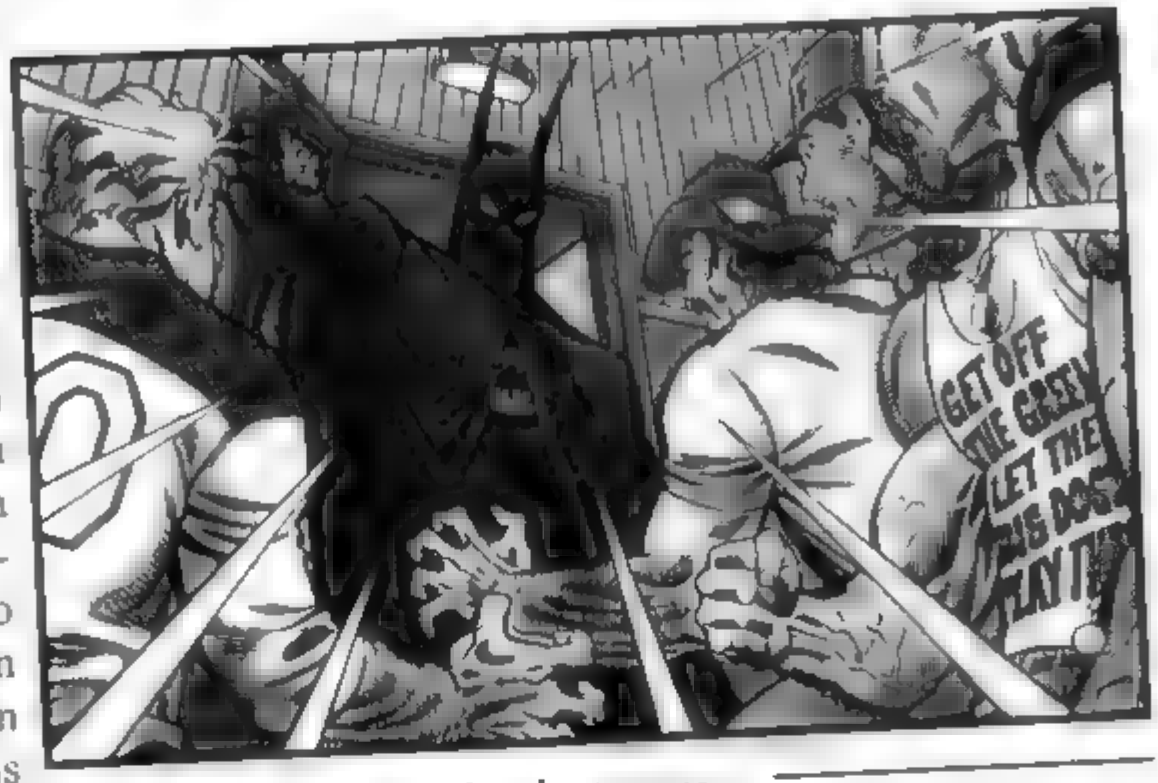
de vuelta cada noche. De ahí la atracción de Joker hacia la voluntad de Batman y su interés por jugar con él. La escena final en la que ambos ríen enfatiza más el que son iguales, aunque una lectura metalingüística muestra a Batman y Joker riendose de ellos mismos, encerrados en un bucle sin fin que siempre se repetirá una y otra vez. Ambos lo saben. Y hacen lo que haría cualquiera si lo supiera: reírse de su destino.

Detective Comics sigue con problemas creativos. La solución a todos los males llega del Reino Unido con Alan Grant y John Wagner (*Juez Dredd*). O'Neil lee su trabajo desde hace meses y cree que ellos son sus hombres. Descuelga el teléfono y comienza a marcar para hacerles una propuesta. "¿Os gustaría hacer una historia para *Detective Comics* 583 y 584?" La respuesta no tarda en llegar en forma de un guión completo en el que se presenta al Ventrílocuo y Scarface, un villano de lo más excentrico.

El Ventrílocuo tiene un desdoblamiento de personalidad que refleja en Scarface, su muñeco, personalidad dominante y un auténtico mafioso que crea el caos en Gotham repartiendo droga entre la población. "Una vez que definimos al personaje, la historia casi se escribió sola", reconoce Wagner. Poco después de leerla O'Neil vuelve a coger el teléfono. Grant responde y el editor pregunta. "¿Os gustaría encargaros de la serie durante todo un año?" Grant acepta enseguida y no tarda en decírselo a su compañero, que se queda de piedra mientras dice: "Esto es un auténtico chollo". La serie tiene unas ventas muy bajas. O'Neil les pasa las instrucciones: "Podéis hacer lo que queráis con el personaje... dentro de unos límites razonables. Quiero que vuestro Batman sea más sombrío, más amenazador; recread una atmosfera grotesca. Os mandaré trabajos actuales para que os sirvan de guía". A los pocos días, Grant y Wagner reciben un paquete de DC. Contiene el *Año Uno*. O'Neil vuelve a llamar: "Eso que os he mandado es la versión definitiva de Batman. A eso os debéis atener".

El Batman merodeador de Breyfogle

Con el contrato por un año, los guionistas piensan en contar cada mes con un dibujante británico distinto y así abrirles puertas, pero O'Neil tiene otro plan. Un plan que se llama Norm Breyfogle (1960). Este joven artista ya ha realizado algún número de *Detective* justo cuando Barr concluía su etapa. Su estilo se adapta al Bat Universo muy sutilmente y, aunque aún tiene ciertas carenc.as

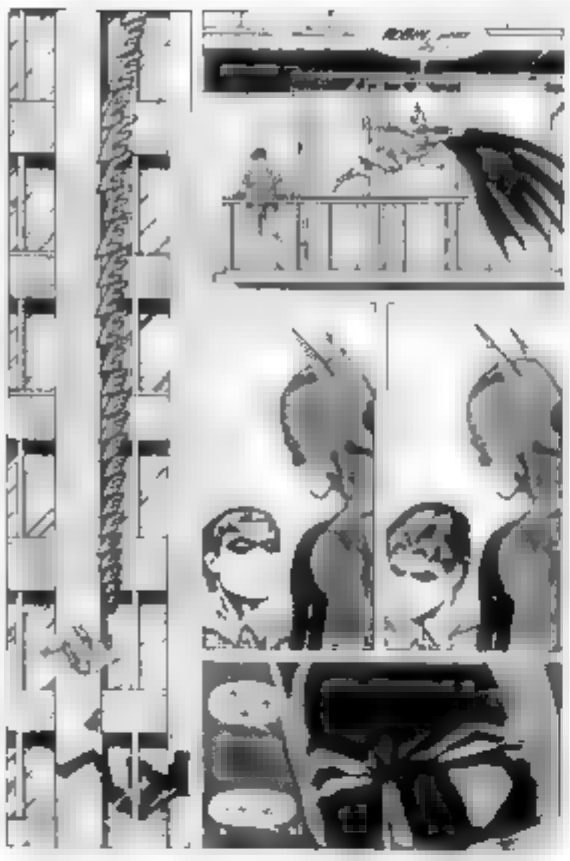


Breyfogle y su característico estilo que encanta a unos y cabrea a otros

...uestra mejoría cada ...es La oferta de dibujante ...ular le viene a Breyfo- ...como un regalo divino: ...empre quise dibujar a ...man Es una mezcla de ...stalgia, afinidad por el ...rsonaje e interés por su ...diseño" Los guionistas, a ...sar de ver su sueño trun- ...ado, reconocen el talento ...de Breyfogle y lo aceptan ...sin problemas porque da un ...ue distintivo a todas sus ...páginas, con un Batman más meroreador que el altivo justiciero ...que representaba Davis.

Wagner y Grant crean nuevos villanos, como El Señor de las Ratas en los *Detective* 585 y 586 (abril y mayo de 1988) El nivel ...de crudeza aumenta en esta serie al igual que lo hace en el *Batman* ...de Sarlin, con escenas como la de un hombre devorado por las ...ratas Wagner y Grant también crean al Hombre ...corrosivo y a Kadáver en la saga *Night People* ...gente de noche, *Detective* 587-589, junio-agosto ...de 1988), aunque el villano más sádico de todos ...es Cornelius Stirk, que aparece en *The Fear* ...del miedo, *Detective* 592 y 593, noviembre y ...diciembre de 1988) y donde comparte paralelismo con Batman en cuanto al placer que les da a ambos inducir miedo. Stirk crea ilusiones en sus víctimas para secuestrarlas, hacerles tener miedo y así comerse sus órganos cargados de norepinefrina, ya que padece un desorden hipotalámico "Un poco de extravagancia y grandes dosis de locura, crueldad, obscenidad...", explica Grant. "Creo que la locura es una de las cualidades más importantes de nuestros villanos, porque hay una base inestable en la personalidad de Batman y, hasta cierto punto, hemos tratado de reflejar eso en los villanos que utilizamos".

Cuando ambos autores indagan en los secundarios, reciben nuevas órdenes: no pueden usar a Leslie Thompkins porque durante el año pasado la han usado demasiado, ni a Robin porque hay planes para él en *Batman*. Esos



¿Se cayó... o lo empujaron?

planes comienzan a tomar forma en el *Batman* 424 (octubre de 1988) donde Starlin presenta a Felipe Garzón, hijo de un embajador en Bogotá con inmunidad diplomática, inmunidad que aprovecha para manejar drogas y abusar de las mujeres. Felipe cae hacia la muerte desde su balcón al final de la historia, con la duda en el aire sobre si Robin lo empuja o no, aunque está claro que sí. La preocupación de Batman continúa al mes siguiente, momento en el que le da a Robin un sermón sobre las consecuencias de los actos que uno emprende, con la esperanza de conectar mejor con el chico, aunque éste sigue en su actitud rebelde e irrespetuosa.

Escuchando las quejas de los lectores sobre el segundo Robin y la opinión de Starlin, O'Neil pone a Jason en una situacion de vida o muerte en la que los lectores decidirán su final. Da inicio *A Death in the Family* (Una muerte en la familia, *Batman* 426-429), donde Robin descubre que su madre está viva. Durante la búsqueda de su madre, el Chico Maravilla se topa con el Joker, quien le asesta una paliza brutal y lo abandona junto a su madre en una cabaña que hace volar por los aires. Así concluye el *Batman* 427. Al girar la última página figura un anuncio en el que se insta a los lectores a llamar a un número de teléfono si quieren que Robin viva o a otro si quieren que muera. A este experimento sólo pueden acceder los lectores de EEUU y Canadá durante dos días señalados.

Son las 9:00 del jueves 15 de septiembre de 1988. O'Neil está en su despacho con dos versiones del *Batman* 428. Una de ellas no verá la luz nunca. La rueda del destino comienza a girar cuando se abren los teléfonos. Las llamadas empiezan a llegar. Dan Raspler, editor adjunto de la editorial, comprueba los resultados a las 10.30. Hay doscientas cuarenta y tres llamadas a favor de que viva. Ciento noventa y nueve en contra. Cada hora y media, Raspler echa un vistazo al ordenador para ver cómo van los resultados. O'Neil recorre periódicos y radio para saciar el interés despertado en torno a la iniciativa, respondiendo a entrevistas e informando de todo. "Mis obligaciones editoriales serán mucho mas sencillas si mantenemos el *status quo* con un Robin balanceándose por Gotham al lado de Batman", comenta el editor. Secretamente, O'Neil cree que los lectores pedirán la cabeza del muchacho, mientras que Dick Giordano opina lo contrario porque el publico está, según él, cansado de tanta muerte en los últimos años tras

Los teléfonos a los que los lectores tenían que llamar

Los dos finales de *Una muerte en la familia*

... El reloj marca las 20:00. Y los lectores dictaminan que Jason muera por 2195 votos contra 2104, pero todavía faltan muchas horas para saber el veredicto final.

Son las 13:15 del viernes 16 de septiembre. Las tornas han cambiado a favor de Jason: 3451 contra 3446. O'Neil encarga sandwiches de pavo para cenar algo mientras esperan la hora final. La esposa del editor, Marifran, acude a las oficinas para esperar junto a ellos y ayudar en lo que pueda. Algunos compañeros se acercan a O'Neil y le preguntan:

¿Por qué lo haces?

Porque esta maniobra del teléfono sirve para seguir nuestra política de ser receptivos a los deseos de nuestro público... y porque nadie lo ha hecho antes

Todos están nerviosos. Charlan mientras observan cómo cae de votos balanceándose entre ambas opciones. O'Neil observa el ambiente a su alrededor. "Qué raro es esto", piensa. "Jason Todd no es real. Es algo que unos guionistas y unos dibujantes se inventaron hace un par de años. Pero nos estamos comportando como si fuéramos la familia de las víctimas de un accidente y estuviéramos en la sala de espera. En momentos como éste es cierto que la línea entre la fantasía y la realidad queda muy difusa". La última hora se vive con intensidad. Raspler comunica a las 19:30 que Robin tiene 5143 votos en contra y 5081 a favor. Quince minutos después las votaciones indican 5221 a favor y 5259 en contra. Treinta y ocho llamadas de diferencia. Igual lo consigue. A los pocos minutos comienzan a llegar más llamadas, todas en contra. El recuento es considerable. A las 20:30 se cierran los teléfonos. O'Neil recoge los datos finales: 5271 dicen que viva. 5343 que muera. El editor se dirige a su despacho y manda la versión de la muerte a imprenta. Archiva la cinta: "Nadie real había muerto", constata O'Neil. "Pero Marifran y yo decidimos volver a casa paseando en lugar de coger el metro".

Tim Burton

Se acerca 1989. Batman va a cumplir cincuenta años. Los productores Benjamin Melniker, Michael Uslan, Jon Peters y Peter Guber deciden que de este año no pasa. Han de conseguir llevar a buen puerto el proyecto de película de Batman con el que trabajan desde hace diez años. Sin guión definido, sin director, andan desesperados. Cuando la esperanza esta perdida y el proyecto va a cancelarse, aparece ante ellos el nombre de Tim Burton

Burton (1958) es un joven director que ha tenido relativo éxito con la cinta *Pee-Wee's Big Adventure*. Los productores ven en el un director con una visión muy personal de hacer cine y deciden probar suerte, aunque Burton no tenga mucha de experiencia en grandes superproducciones.

Le dejan el guion que realizó Tom Mankiewicz para ver su opinión. "El primer tratamiento de *Batman* era básicamente *Superman*", recuerda Burton. "Sólo se habían cambiado los nombres. La historia, que seguía a Bruce Wayne desde su infancia hasta sus comienzos en la lucha contra el crimen tenía el mismo tono jocoso. No admitía la esencia monstruosa del personaje ni el hecho de que era un hombre que se camufla tras un disfraz. Se limitaba a explicarlo como si eso fuera algo que se hace, así, sin más. No se puede hacer eso. Este guión hizo que me resultara más obvio que no se podía tratar a Batman como a Superman o como en la serie de televisión, porque es un tipo que se viste de murciélago y, digan lo que digan, eso es muy raro. Si se quiere hacer algo brillante y ligero, se puede hacer Superman pero no Batman". A pesar de comprender tan bien la esencia de ambos personajes, Burton nunca había leído un cómic ya que "Jamás supe cuál era la viñeta que se suponía tenía que leer, aunque la imagen de Batman y el Joker siempre me ha encantado".

En esta página y la siguiente, diseños de Kane para la película que no se usaron

Burton, junto a su compañera Julie Hickson, escribe otro borrador cuando Sam Hamm entra en el equipo como guionista e, inmediatamente, lee los tratamientos previos. Nadie tiene ni idea de qué paso dar. "La idea de todo el mundo era que estábamos ante el último intento de salvar un proyecto condenado", explica el guionista. "Nos lo tomamos como una licencia para hacer lo que quisiéramos". Hamm, gran conocedor de los cómics y fan del Batman oscuro

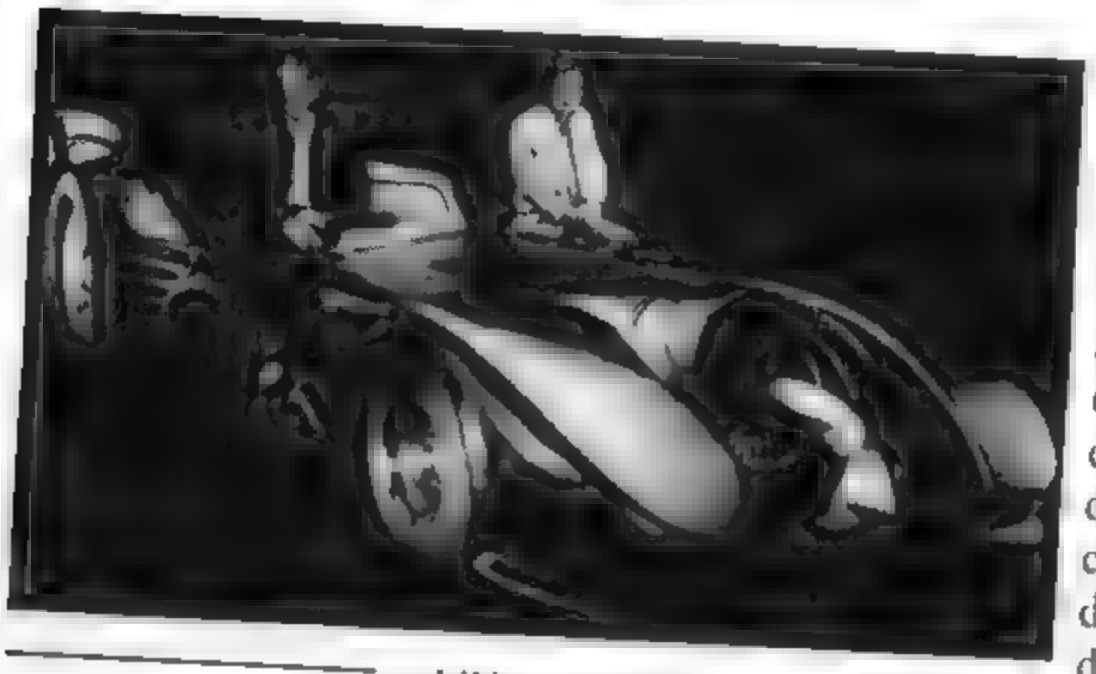
...Finger y Kane, comienza a escribir un guion completo que ...ga a la productora. Su entendimiento con Burton no puede ...me...r ambos contemplan a Batman como un individuo anali...ble psicologicamente, con lo que ven la posibilidad de explotar ...nucleo de la pelicula. insinuar más que mostrar. Enseñar que Bruce Wayne no está muy bien, que algo le corroe desde dentro, pero sin explicarlo desde el principio. Ambos se reúnen todos los ...nes de semana para trabajar. Creen que tienen algo muy bueno ...n lo que comenzar, pero Warner Bros no quiere aventurarse hasta ...mprobar la rentabilidad de *Beetlejuice* (*Beetlejuice*, 1988), la ulti... película de Burton. En ese momento se decide todo: si triunfa, Burton se queda. Si no, habrá que continuar la búsqueda.

Beetlejuice se estrena, se ven los resultados y Burton se queda ...n el como director todo comienza a ir bien. "Hasta que no ...mos a Tim Burton las cosas no empezaron a encajar", con...rma Jon Peters. El director decide ir a rodar lejos de EEUU, en los estudios Pinewood de Londres, ya que no aguanta la presión ...os medios.

Las herramientas básicas a la hora de construir los pilares de la película son *Dark Knight* y *The Killing Joke*. Burton y Hamm ...n ambas obras e incluso crean referencias en el guión, como ...s perlas de Martha Wayne, la mención de Corto Maltese o que ...ker nazca al caer a un tanque con ácido. El tono gótico y oscuro se convierte en dominante. Quieren hacer olvidar a la gente el batman de Adam West.

El primer borrador realizado por Steve Englehart hace una década le sirve a Burton para confeccionar el resto, aunque no sin ...mbios. Englehart menciona a Silver St. Cloud y Rupert Thorne. Ambos personajes llevan años sin aparecer en el cómic, así que ...n sustituyen por Vicky Vale y Carl Grissom. La primera porque ...s la novia que mas veces ha aparecido en el comic y el segun... como creacion igual a Thorne pero con otro nombre. Otro gran personaje es Gotham, descrita en el guión ...ginal como una ciudad "con ángulos puntiagudos, sombras incómodas, ...superpoblada, sin ventilación, una ...combinación de acero y cemen... como si el Infierno hubiera ...hecho erupción a través de ...las aceras y no dejara de crecer".

Para llevar a cabo la



Tim Burton y Anton Furst sobre el precioso Batmovil

construcción de esta claustrofóbica ciudad, Burton contrata a Anton Furst (1944-1991), un diseñador de producción brillante. Tras los diseños se pasa a la construcción. Doscientos especialistas trabajan turnos de doce horas durante seis días a la semana para llevarlo a cabo. Se erige como uno de los decorados exteriores más grandes jamás construidos. Treinta kilómetros de andamio tubular refuerzan las construcciones. Los estudios Pinewood al completo se convierten en Gotham durante cuatro meses.

El estudio D de Pinewood se prepara para acoger la Batcueva. Sus cinco mil metros cuadrados se convierten en una grieta enorme de la que proceden columnas de piedra alrededor de las cuales se crean bases para sostener el equipo técnico de Batman. "Para el Batmóvil queríamos que hubiera violencia, amenaza y toda la intimidación que provoca el personaje dentro del coche" explica Furst. "La parte delantera y la posterior fueron tomadas de los actuales aviones a reacción. Está armado con un par de ametralladoras Browning ocultas encima de la caja del volante un garfio de agarre lanzado a presión y quemadores traseros". En ocho semanas el Batmovil cobra vida, con seis metros de largo y con un peso de tonelada y media. Una autentica preciosidad que pasa a ser la imagen arquetípica con la que el público relacionará al Batmóvil. Ya solo falta encontrar el reparto adecuado.

Para Batman se nombran actores como Mel Gibson, Charlie Sheen o Pierce Brosnan, pero el director tiene plena confianza en un solo hombre: Michael Keaton. Keaton (1951) se caracteriza como actor de comedia y la decisión de Burton viene de su trabajo conjunto en *Bitelchús*. Con semejante curriculum, los fans del personaje comienzan a clamar al cielo. Incluso Bob Kane se une a las quejas: "Había imaginado al Batman de la película semejante a mi personaje de cómic. Mientras mi héroe medía 1'90 y tenía la mandíbula de piedra, Keaton no pasaba del 1'75 y tenía complexión ligera, sin rasgos pronunciados. Estaba muy lejos de la imagen clásica del guapo y gallardo propia de un joven Cary Grant que yo había imaginado para Bruce Wayne".

La disconformidad es notoria, se hacen llamamientos a DC y Warner, se les inunda de cartas pidiendo que Michael Keaton

Construyendo una ciudad

Batman, pero Tim Burton tiene ideas muy claras: "No hay nada más que decir salvo que me siento muy có- con la colaboración de Michael. parece on de los fans es una respuesta cial". Burton ve en Keaton algo que nadie mas parece ver, algo que le convierte en el Batman perfecto. "Es de pos a los que puedes ver vestido Bat-traje", explica el director. "Lo porque lo necesita, porque no es un hacho gigantesco y formido. Convertir Michael en Batman remarca el tema de la doble personalidad, que para mí desde lo que realmente trata la película". Según Burton, Keaton parece tener algo en sus ojos que conseguirá convencer a todo el mundo. El actor comprende que han elegido porque tiene en mente la serie de los sesenta, con cuyo tono cómico está asegurado. "Después de leer el guión y antes de que Burton me pasara el *Dark Knight* comencé a comprender cómo iba a darle otra imagen al personaje", explica Keaton. "Me hacía una idea muy clara de lo que era Batman, pero temía que nadie más la compartiera conmigo. Mientras se la iba contando a Tim él no paraba de afirmar con la cabeza y de emocionarse cada vez más. Cuanto más hablábamos de ello, más nos convencíamos de que íbamos en la misma dirección. Lo que parece que nadie entendía era que la clave no estaba en Batman. Estaba en Bruce Wayne".

Michael Keaton, el rey de la discordia

Bob Kane propone a Jack Nicholson como Joker. Warner desecha otros nombres que le rondaban la cabeza, como Robin Williams, Steve Martin o Peter O'Toole, y accede a intentarlo con Nicholson. El actor, tras conseguir cambios en el guión, acepta. En calidad de estrella, su sueldo asciende a números de vértigo para la época, además de poder asignarse qué horas trabajar y gozar de hasta los fines de semana. El loco por excelencia del cine gracias a *El resplandor* (*The Shining*, 1980) promete un Joker brillante. Los fans no se quejan, bien porque les parece correcto o porque están demasiado ocupados intentando echar a Keaton del proyecto.

Sean Young es contratada como Vicky Vale gracias al éxito de su participación en *Blade Runner* (1982). Un accidente durante el

Jack Nicholson, nacido para bromear

rodaje le impide continuar. Su sustituta es K Basinger, aunque en un principio se tant Michelle Pfeiffer, pero es rechazada por s cién terminada relación con Keaton. Basing que goza de un gran éxito por *Nueve seman y media* (*Nine ½ Weeks*, 1986), posee una b lleza pulp inigualable. A Alfred, el Comisar Gordon y Harvey Dent los cubren Micha Gough, Pat Hingle y Billy Dee Williams re pectivamente. Éste último se frota las manos pensando en su futura interpretación como Dos Caras.

El diseño de vestuario pasa a cargo de Bob Ringwood, el c crea una armadura para hacer más real a Bruce Wayne neces protección porque a este héroe no le rebotan las balas. Ant las quejas de los fans, la Warner trama una ofensiva inteligen contratan a Bob Kane como asesor. "Fue algo muy astuto", de clara Furst. "Si a los medios de EEUU les llega la idea de qu diseño ha sido ratificado por el creador, es muy difícil que h quejas Si Kane acude a los medios diciendo que el concepto h sido brillantemente interpretado, las quejas de los fans de m tener sentido". Uno de los motivos por los que Kane acaba ta complacido con todo, dejando aparte el hecho de que el equip Burton esta haciendo las cosas bien, es porque al haber guarda los derechos del personaje desde su creación, recibirá un tanto por ciento de los ingresos del merchandising producido por la pelíc Se planea darle un *cameo*, pero una gripe le impide aparecer como dibujante en el periódico de Gotham, papel q entonces asume un extra, pero cuyo dibujo lle la firma de Bob Kane

Kim Basinger, belleza pulp

Comienza el rodaje. Y con él, la pesad Burton padece un resfriado durante tod producción que le hace estar más dormido qu despierto. Hay reescrituras del guión cada d con cientos de técnicos parados sin saber qué hacer porque el guión ha cambiado y todavía no lo han recibido. Uno de esos cambios supri una referencia a *Dark Knight* camuflada en una escena en la que Joker secuestra a Vicky cuand va a su apartamento y Batman los persigue montado en un caball que toma prestado a un policía.

La Warner contrata a Warren Skaaren y Charles McKeown para que repasen el guión, en un claro intento por controlar el proyecto dada la desconfianza depositada en el director "Lo peor de

El cameo, indirecto, de Bob Kane

Batman", recuerda Burton, "fue que se produjo una auténtica presión por mejorar el guión... cuando ya estábamos rodando. Nicholson me ayudó mucho cada vez que surgía un problema. Se comportó de una forma muy atenta y tranquilizadora". Una vez filmada la cinta, la Warner consigue a Prince para que componga canciones con las que vender muchos discos. Burton por su parte acude a Danny Elfman, excelente compositor que ofrece una partitura definitoria para Batman.

El impacto mediático de la película afecta a los cómics de sobremanera. Jim Starlin no aguanta más y decide abandonar la serie "La película estaba a punto de estrenarse y en DC estaban histéricos. Resulta difícil mantener la tranquilidad cuando tienes docenas de ejecutivos que te las hacen pasar canutas y no hacen más que sugerirte ideas. Se estaba convirtiendo en un producto corporativo y eso nunca funciona" O'Neil aprovecha y saca al mercado una novela gráfica para rentabilizar la Batmanía que se avecina. *Arkham Asylum* es un relato de locura centrado en el interior de la mente de Batman y de todos sus enemigos, con un brillante guión de Grant Morrison, que retrata el Asilo Arkham como una mente en la que entran todos, paralelismo con el mejor gótico de Poe en *La caída de la casa de Usher* (1839), y unos psicodélicos dibujos de Dave McKean que cumplen su cometido con creces.

Imagen de *Arkham Asylum*. Joker comienza a ponerse mas de moda en los comics. Se nota que la película está cerca

La espera llega a su fin. La promoción en prensa, radio, televisión y los propios cómics ha elevado las expectativas en torno a la película. Es la hora de comprobar el resultado.

La Batmanía se extiende imparable. La película es un éxito absoluto de crítica y taquilla. Sólo en EEUU recauda más de doscientos cincuenta millones de dólares. El presupuesto es de cuarenta. Gana un Oscar de la Academia por el diseño de producción de Anton Furst, Nicholson es nominado a Mejor Actor en los Globos de Oro y la partitura le vale a Danny Elfman el Grammy al Mejor Compositor.

Gracias a Tim Burton, la gente ha conocido a un nuevo Batman. Nadie se acuerda ya del de los años sesenta. A pesar de su buen recibimiento general, la película no es perfecta. En ella Batman mata, además de notarse los agujeros en el guión provoca-

Joker es el nuevo 'Joe Chill' no hacía falta

dos por tantas reescrituras: no se sabe exactamente por qué el Joker sube a la catedral o cómo han llegado hasta allí los secuaces que atacan a Batman. Aunque lo peor de todo es hacer del Joker un 'Joe Chill' particular, culpable de la muerte de los padres de Bruce. Esto es debido al empeño de las productoras de dejar el argumento siempre atado y sin ningún cabo suelto, porque toman al espectador por estúpido. Otro error es el papel del Comisario Gordon, mera marioneta sin personalidad y sin ningún tipo de contacto con Batman. Si se hubiera llamado de otra forma, el resultado habría sido el mismo.

La parte positiva cuenta con un Batman oscuro y amenazador apoyado en una gran interpretación de Michael Keaton que sorprende hasta a Bob Kane, que rectifica sus palabras "Su presencia y su capacidad física justifican de sobra la elección de Tim para el papel estrella". El peso de la actuación recae en sus ojos, con una mirada trágica a la vez que inestable. Nicholson nació para ser el Joker, un Joker muy sádico que él mismo se define como "el mejor artista homicida que haya existido jamás". Vicky Vale ayuda a definir a Bruce Wayne en el siguiente diálogo.

– Es algo que estoy obligado a hacer porque sólo yo puedo hacerlo. He intentado evitarlo y no puedo. La vida es así. El hombre no es perfecto. –sentencia Wayne.

No tiene porque ser perfecto. Sólo quiero saber si nos necesitamos el uno al otro.

– Dudo que sí. Pero Joker espera y he de ir a su encuentro.

Jack Nicholson se luce como Joker

Por mucho que Bruce quiera a [illegible]en, su misión es la máxima prio[illegible] algo que ha quedado patente desde siempre en los cómics y que [illegible]película rescata magistralmente. Sobre todo con un Alfred brillante y [illegible]rcástico, sacado directamente de la [illegible]ma de Miller, que le da una lección [illegible]icoanalisis a su señor en una esce[illegible]a en la cueva:

¿En qué piensas, Alfred?

Silencio.

No me gustaría pasarme lo que [illegible]queda de vida llorando a viejos [illegible]o a sus hijos.

Bob Kane junto a su creación personificada

Sumando los aciertos y los errores, queda una película algo [illegible]stable en según qué situaciones, con un sentimiento pausado a [illegible]argo del filme. "Lo que falta en la película tiene mas que ver con sensaciones y con energía que con ninguna escena específica", confirma Burton. "Puede que haya algo relacionado con la escala [illegible]renta que hizo que fuera torpe y llana, pero creo que tuvo más que ver con el hecho de que se trataba de que fuera un fenómeno [illegible]ara que una buena película". De todas formas, la Warner esta mas que satisfecha. El director pasa a hacer su próximo película, *Edward Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, 1990), pero mejor que no se vaya muy lejos, porque el éxito asegura una segunda parte.

En los cómics, este éxito se traduce en muchas ventas. Si hace unos años *Detective* y *Batman* estaban al borde de la cancelación, ahora son las series más vendidas de la empresa. Con Starlin fuera, [illegible]Ne[illegible]ama a John Byrne para que realice un arco de tres o cuatro números con los que poder ganar algo de tiempo hasta encontrar un nuevo protagonista regular. Byrne (1950) es uno de los grandes gracias [illegible]su trabajo en *Fantastic Four* y *Superman*. Su historia *The Many Deaths of the Batman* (Las muchas muertes de Batman, *Batman* [illegible]433-435, mayo-julio de 1989) cuenta con un primer capítulo mudo, excepto por un único bocadillo con dos palabras.

Aunque Starlin se haya ido, Jim Aparo prosigue como dibujante regular y es él el encargado de dibujar la historia, aunque Byrne no tiene ni idea de que él sea quién vaya a hacerlo. "Si hubiera sabido que un dibujante con tanto talento como Jim iba a ser el encargado de dibujar mi historia, habría confiado en él lo suficiente como para prescindir de esas dos palabras", explica Byrne. Como his-

toria de transición que es, cumple su función. Byrne co abor también en un proyecto especial: una novela gráfica en 3 D "Hay cosas de esa obra que veo ahora y cambiaría para sacar más provecho del efecto 3-D", confiesa el autor "El proble ma era que no se había hecho nada parecido antes, por lo meno no como fue producido, así que nadie sabía qué se tenía que hacer para conseguir los mejores resultados".

A John Wagner y Alan Grant se les acaba el contra O'Neil les quiere renovar, pero sólo uno de ellos seguirá D ferencias creativas entre ambos autores provoca la disolu de su sociedad en todas las series que co-escriben. *Juez D* al ser creación de Wagner, se lo queda éste, mientras que Gr permanece en *Detective* Justo cuando ocurren estos cambi la serie alcanza su número 600 coincidiendo con el mes en que Batman cumple los cincuenta años. O'Neil decide de en espera a Grant durante tres meses y darle los numeros 5 a 600 a alguien con más nombre.

Principios de 1988. Los guionistas de cine de EEUU se ponen en huelga durante cinco meses. Faltan unos pocos m para el gran estreno de *Batman* pero O'Neil ya ha leído guión de Hamm. Durante una entrevista de promoción par película, el editor no puede resistir la tentación de decir "M ha gustado mucho el guión de *Batman*. Si Sam Hamm quier escribir cómics alguna vez, que me llame". Coincidiendo con la huelga, O'Neil le llama y le ofrece esos tres números l guionista no puede creer lo que oye al otro lado del auricular "¡Fue la cosa que jamás se me habría ocurrido que podr hacer! ¡Me pareció la clase de oferta que uno no puede re chazar!". Hamm descubre que escribir comics es muy distin o a escribir películas, porque en el cine él es sólo el guionista mientras que en el cómic también ha de dirigir.

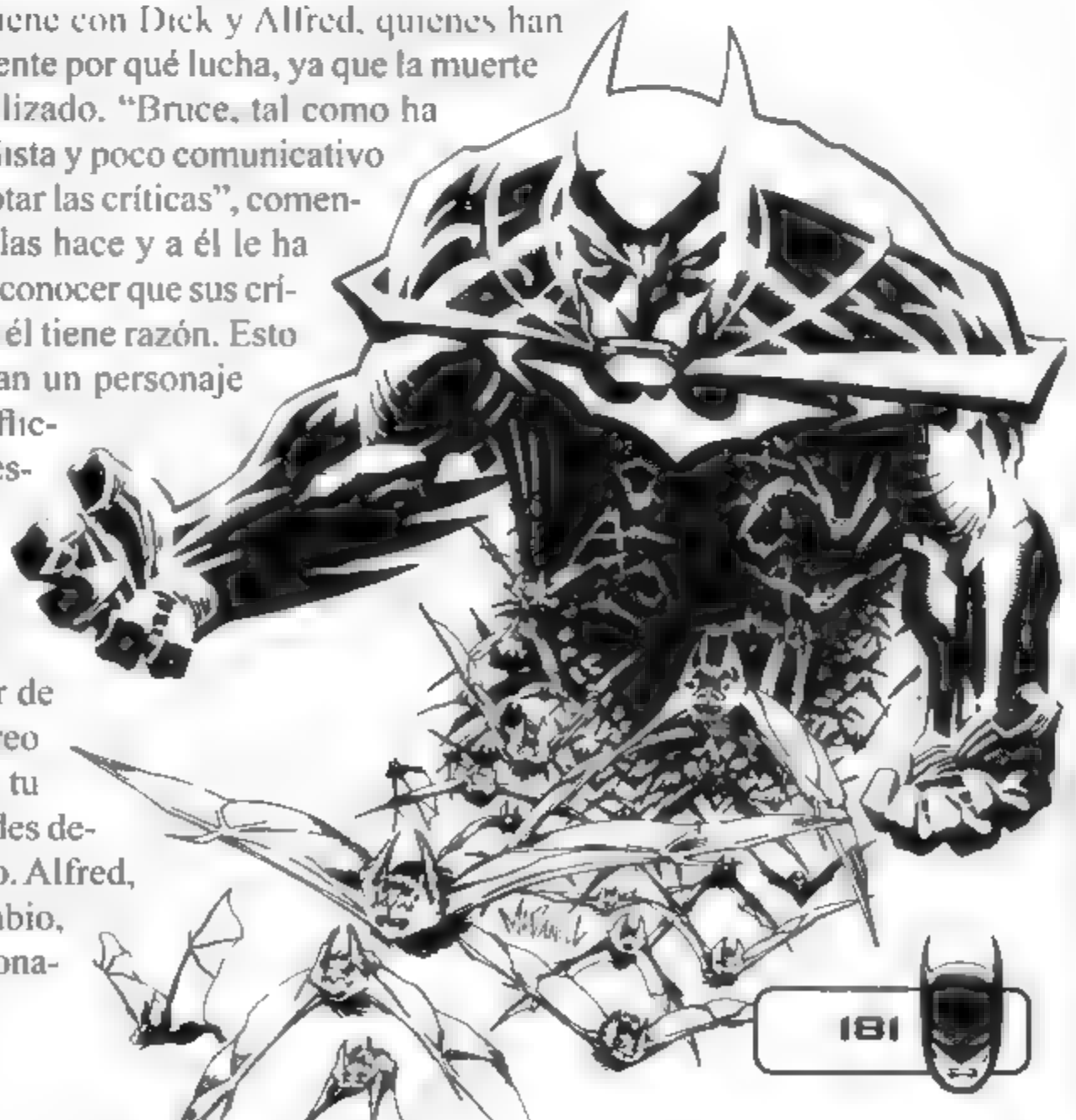
A Breyfogle también se le da un descanso para que prepare la nueva etapa de Alan Grant. El elegido para dar un aire visual distintivo a estos números es Dennys Cowan (1961) quien al igual que Hamm, una vez acabados estos tres números no volverá a verse inmiscuido con el Señor de la Noche. La historia, *Blind Justice* (Justicia ciega), es perfecta en todos sus aspectos, desde el desarrollo de personajes y situaciones hasta la aportación de nuevos desafíos para Batman, como dejarle inválido tras un intento de asesinato. Hamm demuestra su conocimiento de la estructura argumental al hacer que todos los personajes presentados en un principio acaben formando parte de la trama principal, sobre todo Roy Kane, que asume el manto del

...relago durante un breve y trágico periodo. Hamm también introduce a Henri Ducard, uno de los maestros que tuvo Bruce cuando viajo por todo el mundo, y Gordon demuestra claramente que sabe quién es Batman.

Un gran dominio de los personajes y una capacidad para contar mucho en poco espacio es lo que caracteriza el talento de Cowan. Una lástima que sólo permanezca tres números. Cowan, por su parte, a pesar de perderse en algunas escenas, demuestra una narrativa precisa y le da un tono acorde a la historia. Batman cumple cincuenta años con una gran y olvidada historia, con una trama a punto de invadir el mundo y con más éxito del que nunca ha gozado.

Mientras *Detective* alcanza la antológica cifra de 600 números, en *Batman* Marv Wolfman y Pat Broderick presentan *Año Tres* (*Batman* 436-439, agosto-septiembre de 1989), historia donde se profundiza en las consecuencias psicológicas de la muerte de Jason en los orígenes del primer Robin y en Tony Zucco, el asesino de sus padres.

La saga podría haber valido mucho mas de no ser por las características que en algunos momentos muestra Broderick, con escenas demasiado estáticas. Wolfman enfoca la historia hacia los enfrentamientos que Batman tiene con Dick y Alfred, quienes han de recordarle continuamente por qué lucha, ya que la muerte de Jason le ha desestabilizado. "Bruce, tal como ha creado, es tan individualista y poco comunicativo que le cuesta mucho aceptar las críticas", comenta Wolfman. "Alfred se las hace y a él le ha costado mucho tiempo reconocer que sus críticas son aceptables, que él tiene razón. Esto es lo que hace de Batman un personaje tan interesante: sus conflictos internos. Me gusta escribir personajes que se muestran sinceros los unos con los otros, que tal vez difieran mucho entre sí pero que a pesar de todo siguen cercanos. Creo que si alguien entiende tu soledad y tu amistad, puedes decirle que está equivocado. Alfred, al ser más mayor, más sabio, sin estar loco, es un persona-



je perfecto para enfrentarse a Batman. Alfred es la conciencia luego Batman decide qué hacer" A pesar de mostrar a Batman en una situación extrema, psicologicamente hablando, Wolfman bien claro que el personaje es el más cuerdo de todos: "No cre Batman esté loco, a pesar de que muchos otros escritores prefier eso. Me parece que ha sido representado demasiado oscuro. venganza es una fuerza muy melodramática. El pensar que Joe Chill asesinado el sentimiento de venganza se desvanece y dejará de estar loco es un acercamiento erróneo".

1989 marca el inicio de toda una oleada de títulos relacionados con Batman. Uno de ellos es *The Huntress*, donde se recupera al personaje de Tierra-2 La Cazadora, no como Helena Wayne sino como Helena Bertinelli, con quien Batman se encuentra por primera vez en el *Justice League America* 26 (mayo de 1989) por Keith Giffen, J. M DeMatteis y Ty Templeton, donde comienzan los malentendidos entre ambos personajes. Esta nueva encarnación, mucho más dura, mortal y alejada completamente de Batman, es hija de una familia de mafiosos asesinada que busca venganza de noche mientras es profesora de día. La serie, realizada por Joey Cavalieri y Joe Staton, acaba en su número 19, aunque el personaje es lo suficientemente fuerte como para quedarse de forma permanente en el Bat-Universo.

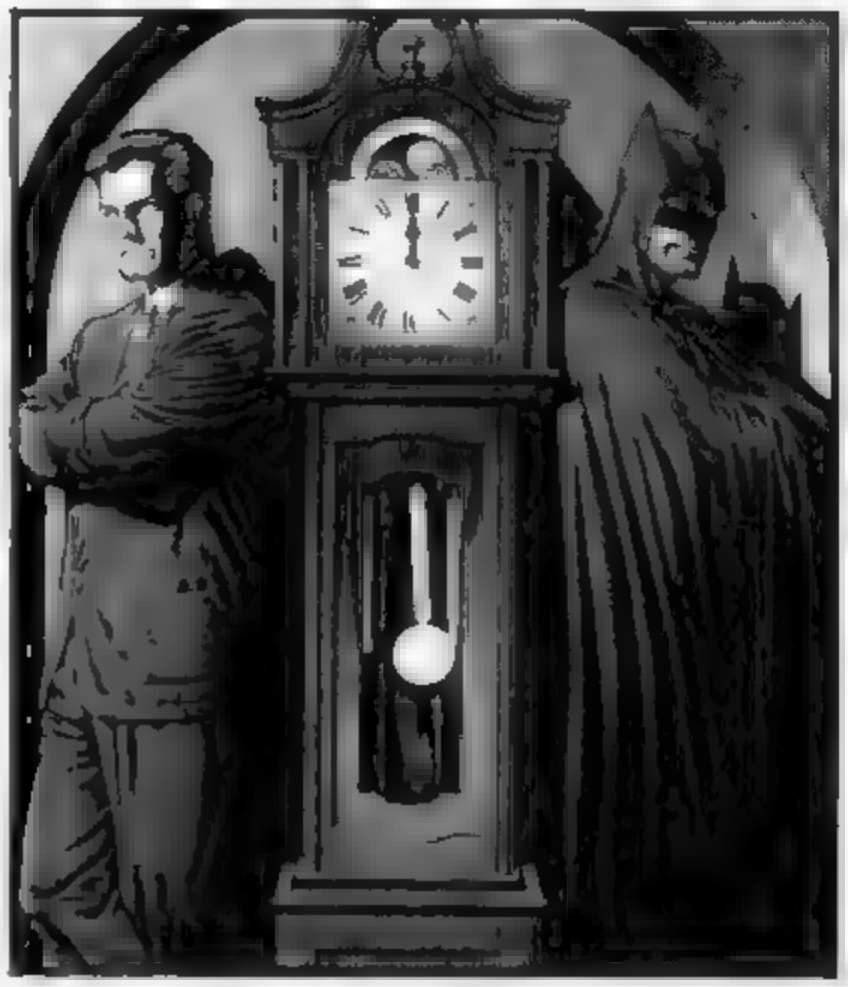
Aprovechando el tirón de la película, DC saca al mercado una nueva serie con Batman como protagonista, algo que no ocurre desde 1940. La tercera colección del heroe se llamará *Legends of the Dark Knight* y estará circunscrita en la época de *Año Uno*, porque si se pueden aprovechar dos tirones es mejor que

...do solo de uno. Una característica esencial de la serie es que ...para de arcos argumentales cerrados realizados por equipos ...vos distintos. La extensión de dichos arcos puede variar de ...a cinco números.

El primer arco, "Shaman" (*Legends* 1-5, noviembre de 1989-...zo de 1990), por Dennis O'Neil y Ed Hannigan, presenta ...storia paralela al *Año Uno*, paralelismo acentuado gracias ...e estilo de Hannigan se amolda al de Mazzuchelli. En ...sucesivas el nivel sigue aumentando. En "Gothic", Grant ...son y Klaus Janson brindan un relato de terror macabro ...a infancia de Bruce. En "Prey" (Presa), Doug Moench y ...Gulacy reviven a Hugo Strange en una historia de profundo ...s psicológico entre los personajes, en lo que resulta una ...s mejores aventuras de Batman. Con "Venom" (Veneno), ...Neil y Trevor von Eeden muestran a un Batman que, al no ...salvar a una niña de un derrumbamiento, cree necesario ...ar su cuerpo al límite, aceptando la oferta de un médico ...y legal" para tomar unas pastillas, convirtiéndose en ...a la droga Veneno. De obligada mención son "Faces" ...stros), y "Blades". En la primera Matt Wagner ...e un Dos Caras puramente enmarcado en su ...a de monstruo de feria, mientras que en la ...da James Robinson y Tim Sale realizan uno ...s mejores arcos de toda la serie enfrentando ...atman contra un espadachín en un ambiente ...abro y trágico de principio a fin.

Todas estas primeras historias ofrecen un ...o adulto y fiel al universo de *Año Uno*, con ...autores gozando de cierta libertad creativa. ...largo de los años, el título tendrá sagas ...arcadas en el sello *Otros Mundos* o incluso ...unas ocurrirán en la actualidad, al formar ...te de grandes *crossovers*. Sin embargo, ...mejores momentos de *Legends*..., los ...e hacen honor a su título, aparecen ...blicados en los primeros años de su ...dadura. Luego la colección co-...enzará a caer en un laberinto ...que parece no hallar la ...

Alan Grant y Norm Breyfogle inician su etapa en el *Detective Comics* 601 (junio de 1989) con historias en las que Batman se ve mezclado con Demon, Catman o problemas sociales como la acumulación de basura en los vertederos, todo siempre con un increíble tono de drama humano añadido por parte de Grant, un guionista muy infravalorado, también en parte por su culpa al adaptarse a un estilo de escritura cómodo y casi mecánico mes a mes. En *The Mud Pack* (El enigma Clayface, *Detective* 604-607, septiembre-octubre de 1989), Grant recupera a Basil Karlo, el Clayface original, y lo junta con Clayface III, IV y los restos del II (la cuarta Clayface nació en el *Outsiders* 21, y de ella sólo se sabe que era una lacaya de Kobra a la que éste intoxicó con sangre de Matt Hagen, el fallecido Clayface II). Todo este grupo es manipulado por Karlo, quien ansía conseguir todos los poderes del resto de Clayfaces y así convertirse en Clayface V. Grant hace gala de saber manejarse con tantos personajes, dándole a cada uno el protagonismo necesario, a la vez que hay que reconocerle el mérito de actualizar y dar



algo de cohesión a la tan ajetreada lista de caras que se han paseado por las páginas de Batman.

Grant crea a Anarquía en los *Detective* 608-609 (noviembre-diciembre de 1989) que no es otro que el joven Lonnie Machin, un chaval en contra de cualquier autoridad opresora, lo que le hará tener más de un encuentro con Batman en los que el Señor de la Noche deberá cuestionarse su propia situación en el mapa de la estructura social. El acierto de Grant al crear a este personaje ha sido tristemente desaprovechado y caído en el olvido.

En los *Batman* 450 y 451 (julio de 1990), Wagner y Aparo recrean el enésimo encuentamiento entre Batman y Joker gracias a la fama del personaje por haber matado a Robin y por la exitosa película que aún cosecha dinero meses después de su estreno. En la historia, aparte de analizarse la pérdida de Jason, se ve a Gordon haciendo frente a lo que ha dejado paralítica a su hija, otorgando la posibilidad de contemplar las secuelas de *La broma asesina*, en lo que resultan unos números entretenidos y mejor tratados en algunos aspectos que los de Grant, que en algunas ocasiones se excede con la sociabilidad de Batman para con los medios.

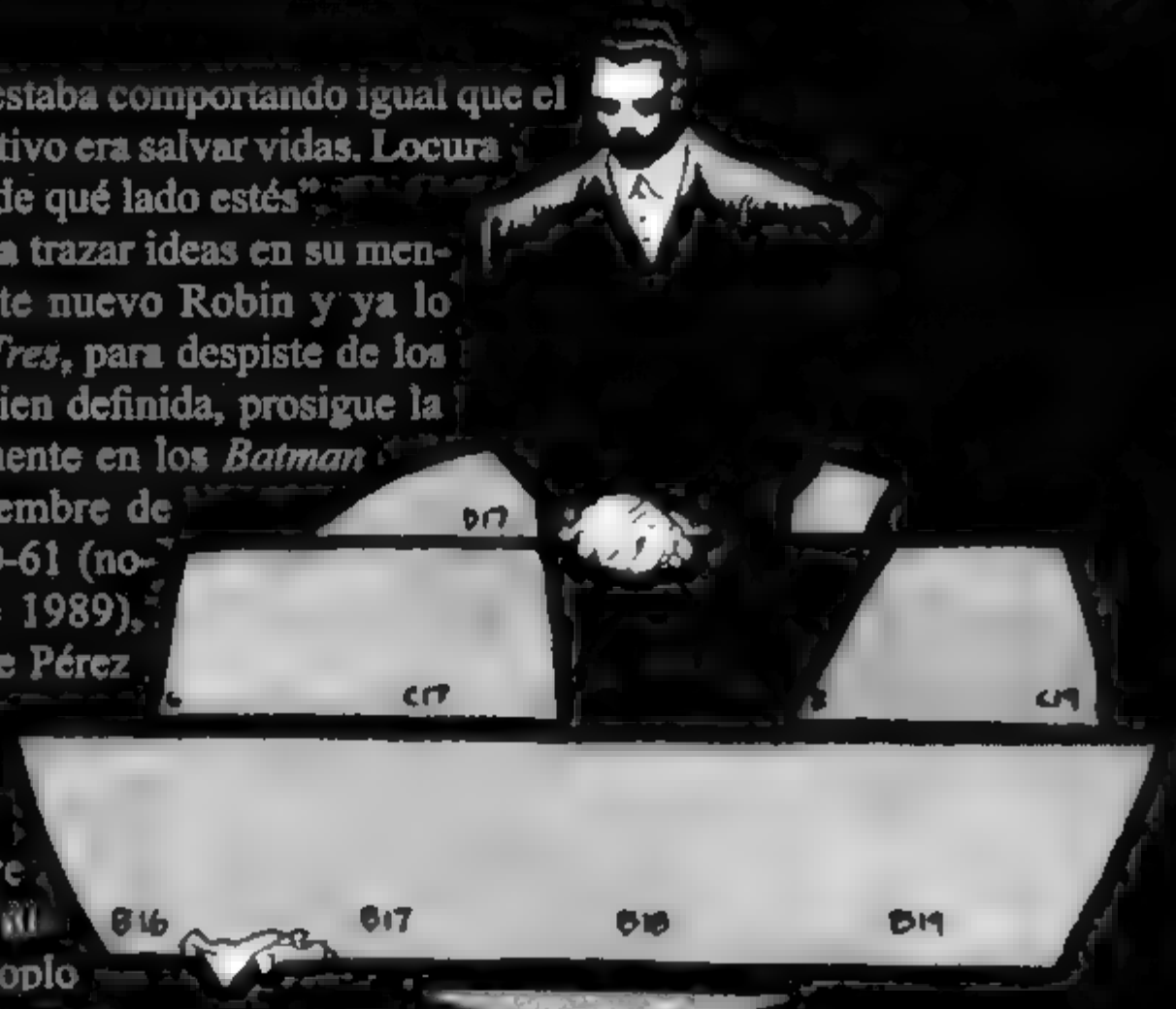
Grant y Breyfogle se toman un descanso y Peter Milligan y Kieron Dwyer hacen *Dark Night, Dark City* (Noche oscura, ciudad oscura, *Batman* 452-454, agosto-octubre de 1990), un relato lúgubre, macabro, oscuro, aterrador y sanguinario como pocos que demuestra el gran talento de Milligan, que hace del Acertijo un enemigo a temer por la fascinación a la que puede llegar a través de sus enigmas. Cuando Grant regresa rescata a Harold del *Question* de Dennis O'Neil, personaje marginado por la sociedad que el Hombre Murciélago acoge en el *Batman* 458 (enero de 1991) y que le ayudará a reparar cualquier aparato eléctrico de la cueva[19]. En el mismo número trae de vuelta a Sarah Essen, la policía con la que Gordon tuvo un romance en *Año Uno*. Breyfogle, por su parte, ya se ha formado completamente y su imagen de Batman pasa a la historia como una de las más reconocibles por los lectores gracias a su mejora constante mes a mes.

[19] Harold resulta un personaje bastante inútil que desaparece de las series en 1998 para regresar brevemente en el *Batman* 618 (noviembre de 2003), donde es asesinado

Las series del personaje prosiguen sin nada que llame la atención, salvo historias bien hechas pero que no significan nada del otro mundo. O'Neil se da cuenta de que eso ha de cambiar. Hay que crear un efecto de choque para atraer las miradas. Hay que traer de vuelta a Robin.

"¿Por qué un tercer Robin?", es la pregunta que se hace Dennis O'Neil una y otra vez mientras prepara *A Lonely Place of Dying* (Un lugar solitario para morir), donde aparecerá el nuevo ayudante de Batman. ¿Por qué un tercer Robin si el segundo tuvo que ser asesinado por petición de los lectores? Porque ahora, el mismo público que votó por la ejecución de Jason Todd se da cuenta que Robin es necesario y pide su vuelta. "Comenzamos a oír que Batman sin Robin ya no era el mismo Batman", explica O'Neil. "No me sorprendió. Yo tampoco estaba particularmente en desacuerdo". El objetivo primordial entonces se vuelve en volcar toda la fuerza creativa en la creación de Robin III, con la ayuda de la experiencia para no crear otro 'Jason Todd' que genere discordia. O'Neil plantea diferentes guionistas para tal empresa y acaba decantándose por Marv Wolfman, ya que él ha tratado las consecuencias de la muerte de Jason y ha hecho que Dick evolucione hasta transformarse en Nightwing. Nadie sabe más sobre Robin

"No me gustaba leer ese Batman porque estaba loco", declara Wolfman. "Para mí, aunque los cómics no sean reales, me gusta demostrar una diferencia entre héroe



y villano, y Batman se estaba comportando igual que el Joker, salvo que su objetivo era salvar vidas. Locura es locura, sin importar de qué lado estés".

Wolfman comienza a trazar ideas en su mente sobre cómo será este nuevo Robin y ya lo hace aparecer en *Año Tres*, para despiste de los lectores. Con la base bien definida, prosigue la historia que tiene en mente en los *Batman* 440-442 (octubre-diciembre de 1989) y *New Titans* 60-61 (noviembre-diciembre de 1989), con la ayuda de George Pérez en el argumento. La historia, dibujada por Aparo, Pérez y Tom Grummet, resalta entre todo lo publicado en esos últimos meses como un soplo de aire fresco y un argumento bien consolidado que demuestra ir a algún sitio con cierta originalidad.

El nuevo Robin acaba siendo Tim Drake, personaje que no quiere ser ni Batman ni Robin, pero que ha adivinado la identidad de Bruce y Dick siguiendo un poco de lógica y pide a este último que ayude a su mentor. Dick no puede aceptar el volver a ser Robin y la responsabilidad recae en Tim, que asume el manto de Chico Maravilla tras muchas dudas por parte de Batman, dudas que se disipan al solventar con precisión su primera prueba de fuego contra Dos Caras. "DC no me dijo nada sobre cómo tenía que ser Robin", afirma Wolfman. "Me preguntaron que, si tuviera que crear un nuevo Robin, qué es lo que haría. Les di mi opinión sobre Robin y les gustó. Dick Grayson y Jason Todd, en cierto sentido, querían ser Robin para, cuando fueran adultos, ser Batman. Entonces quería crear a alguien que no quisiera ser Batman, que quisiera ser Robin, que pensara que eso era lo mejor del mundo. Si tenía una obsesión, ésa era Dick Grayson, pero no de un modo retorcido. Eso, como

guionista, me permitió conseguir un personaje que no estuviera enfadado, ni obsesionado, ni fuera tan oscuro, y usarlo de una manera mas optimista, para así convertirse en un cambio importante y pasa a ser algo más que la conciencia de Batman, porque Batman nunca tuvo una infancia y la necesita para convertirse en adulto. Cometes la mayor parte de tus errores durante la infancia, los sigues haciendo de mayor, pero la infancia define cómo serás de adulto. Pensé que tener a alguien tan optimista sería una ayuda emocional para Batman, le ayudaría al mismo tiempo que haría de Robin alguien interesante y muy, muy diferente de Batman. Tiene que funcionar como puente hacia la realidad para Batman".

El nuevo Robin pasa a manos de Alan Grant y Norm Breyfogle, quienes en los *Detective* 618-621 y *Batman* 455-457 (septiembre-diciembre de 1990) presentan la evolución de Tim Drake, que entrena física y mentalmente antes de ponerse el antifaz. La gran diferencia de este Robin con los otros dos es que tiene familia. Sus padres son hechos presos por Lord Obeah, que asesina a la madre y deja paralítico al padre. Todo esto ocurre en los números de *Detective*, con la historia *Rite of Passage* (Rito de transición). El padre de Tim cae en un coma, con lo que los autores ya tienen la excusa para dejar a Tim viviendo en la Mansión Wayne durante una temporada.

El nuevo Robin, un éxito sin precedentes

Identity Crisis (Crisis de identidad), que transcurre en *Batman*, presenta al Espantapájaros y el predecible topicazo de ver al Hombre Murciélago a punto de sucumbir y a Robin acudiendo al rescate, con lo que demuestra ser apto para el puesto. Unas historias correctas pero sin mayores aspiraciones. Al final del *Batman* 457, Robin estrena un traje diseñado por Neal Adams. Una excelente actualización del clásico atuendo. Durante estos números, el protagonista absoluto es Tim Drake, a quien continuamente acosa la sombra de Jason. El éxito del personaje no tarda en hacerse público y los lectores quieren saber más sobre este nuevo Chico Maravilla. O'Neil hace caso a la petición y a principios de 1991 sorprende a propios y extraños con el anuncio de una miniserie protagonizada por él.

El teléfono suena en la oficina del editor adjunto Dan Raspler cuando el título de Robin todavía es un secreto guardado bajo llave. Al descolgar, la voz de Tom Lyle (1953), dibujante de *Starman* y *The Comet* entre otras, le suplica un empleo, algún número suelto de *Detective*, lo que sea. Raspler contesta:

—Lo siento, Tom, pero ahora mismo no tengo nada... oh espera un momento. Sí, tengo una miniserie, ¿te interesaría?

¿¿Una miniserie de Batman??? ¡¡Genial!! ¡Cuenta con-

Bueno... no es de Batman. No puedo contarte nada sobre ...do que es sobre un personaje del Bat-Universo

¿Alfred?

Raspler le responde que no es sobre Alfred pero que aún así ...puede decirle más. Lyle piensa "No sé de qué será, pero sí sé ...e es sobre un personaje del Bat-Universo... ¡¡qué diablos!! ¡Sí!". Poco tiempo después, Lyle por fin descubre que se trata sobre una miniserie de Robin. Su alegría no puede contenerse. Un día ...blando con Raspler, Lyle pregunta:

Dan, ¿quién va a ser el guionista?

No hemos escogido a uno todavía... oye, ¿no sabrás de alguien que sepa escribir personajes versados en artes marciales, verdad?

A Lyle le viene a la cabeza el nombre de su amigo Chuck Dixon (1954), con quien trabajara en algunas historias para Eclipse. O'Neil lleva un tiempo mirando una serie de esa casa: *Airboy*. Al editor le atrae la manera en que el guionista trata al joven aviador y decide fijarse en su nombre, porque piensa que podría ser el encargado de escribir la miniserie. Mira en las primeras páginas y en los créditos figura 'Chuck Dixon'. "Fue toda una sorpresa para mí porque no imaginaba que Denny supiera ...ra existencia", confiesa Dixon. Lyle y Dixon viven en Lancaster en ese momento, así que ambos cogen el tren hacia Nueva York para reunirse con los editores. En el viaje de vuelta trazan los primeros borradores de la miniserie. "Ambos comprendimos que esto era un proyecto muy especial y una oportunidad muy importante para los ...", declara el guionista.

"Me encargaron rellenar la personalidad de Tim Drake basándome en lo que acababa de hacer Alan Grant", explica Dixon. "Mi trabajo era que el personaje gustara a los lectores. No queríamos otro fracaso. Basé a Tim en las cosas que no me gustaban del concepto de Robin cuando era niño. Lo traté demasiado cauto y nunca como el 'chico rehén'. Quería un personaje que fuera tan interesante en una historia en solitario como lo sería en equipo con Batman". O'Neil, para asegurarse que Dixon entiende perfectamente a los personajes y no llevarse ninguna sorpresa, habla con él para dejarle algunas cosas claras: "Batman, Robin y Alfred forman un triunvirato. Son más fuertes como una sola unidad y Batman ne-

El Robin de Tom Lyle

Este Robin tiene padre

I THINK YOU SPEND FAR TOO MUCH TIME OVER AT WAYNE'S I KNOW I CAN'T DO A LOT OF THINGS THAT THE TWO OF YOU DO TOGETHER
DAD.
I DO MY BEST SON I'M TRYING.

cesita el ancla social que estos personajes le proporcionan. Jerem una influencia humanista en él", le explica el editor. "Este conse me aclaró todo el concepto", confiesa Dixon. "Más allá de es Denny se mantuvo al margen y me dejó trabajar".

En enero de 1991 aparece el primer número de la min ser que concluirá en mayo. Allí se ve a un Robin indeciso desde primera página. Cree no estar preparado y decide emprender un viaje por el mundo, tal y como hiciera su mentor años atrás. viaje conduce a Tim hasta París, donde entrena con Lady Shiva gana la enemistad de dos personajes nuevos, el Rey Serpiente maestro de artes marciales ciego llamado Sir Edmund Dorrance y su brazo derecho, Lince. La historia acaba en Gotham con muerte del Rey Serpiente y Robin ocupando al fin su puesto ju a Batman. La miniserie es un éxito absoluto de ventas, si bien de calidad anda sólo correcta, debido sobre todo a un Tom Lyle muy novato que muestra fallos de anatomía y escenas demasiado estáticas que tiene que pulir. Lo importante en DC es que Robin esta generando mucho dinero y se tiene en consideración dar una serie regular. Dixon es reacio a esa idea, y antes prefiere hacer otra miniserie para tantear al público. Teme que una regular no aguante el ritmo.

Robin prosigue su historia en el *Batman* 465 (julio de 199 de nuevo bajo la guía de Grant y Breyfogle, con las historias de trasfondo social características del guionista, quien otorga a este Robin de un estilo de interacción distintivo con Batman. El Señor de la Noche parece volver a la vida e incluso se permite sonreír en compañía de Vicky Vale. En los *Batman* 467-469 (agosto-septiembre de 1991), Dixon y Lyle se hacen cargo de *Shadow Box* (El enemigo en la sombra), con el regreso del Rey Serpiente y Lince. La historia resulta muy entretenida y consigue mantener un nivel incluso por encima de la miniserie original. El mismo equipo vuelve en octubre de 1991 para realizar *Robin II: Joker's Wild*, una nueva serie limitada de cuatro números con el esperado enfrentamiento entre Tim y Joker, quien al verlo no deja de gritar

¡Yo te mate! ¡Yo te maté!", no dando crédito a lo que ven sus ...os, pero divirtiéndose al mismo tiempo porque eso supone que ...one que volver a matarlo. Esta miniserie es algo mas floja que la primera, pero cumple su cometido y hace que DC gane más dinero ...cias a una campaña de marketing que incluye portadas multiples en cada edicion. La posibilidad de hacer una serie regular es cada ...z mas fuerte, pero Dixon sigue temeroso de tal decision.

En *Detective* y *Batman* pasan distintos equipos creativos, como Peter Milligan, Jim Aparo, Louise Simonson, John Wagner, ...ley Packett entre otros, con historias correctas sin más, de entre las cuales cabe mencionar la saga *The Destroyer* (Destruc-...), que en febrero de 1992 supone el primer cruce entre las tres ...cciones del personaje y que sirve como excusa para trasladar ...comic la Gotham diseñada por Anton Furst. De entre toda la ...producción de los últimos meses, hay dos proyectos especiales ...sobresalen del resto: *World's Finest* y el *Batman Annual* 14, ...mbos de 1990.

El primero es una miniserie de tres numeros por Dave Gibbons ...Steve Rude que recupera al equipo Batman-Superman con unos ...ajos realmente clásicos, evocando a los años cuarenta. La histo-...tiene a Joker y Lex Luthor como principales villanos y supone ...deleite para el lector, con un guion bien planificado que ...acompañado por un Rude que lleva trabajando en esto desde ...años para poder dar lo mejor de sí.

El Rey Serpiente y Lince

El segundo es un especial titulado *The Eye of the Beholder* (El ojo del observador) y presenta el origen oficial de Dos Caras. Andrew Helfer y Chris Sprouse firman uno de los mejores cómics de Batman y la mejor representación sobre papel de Dos Caras. La historia se sitúa en *Año Uno*, con un Batman muy principiante y con un fuerte lazo que le une a James Gordon y Harvey Dent, lazo que se romperá cuando este ultimo se convierta en Dos Caras. Helfer muestra que el desequilibrio emocional que padece Harvey tiene su origen en los maltratos que le daba su padre. Una historia excelente en la que se comprueba que Harvey no ...de escapatoria de su otro 'yo'.

En 1990 se estrena *Eduardo Manostijeras*. Durante el rodaje de la misma, Tim Burton ha sido acosado por la Warner en un intento por comenzar la producción de *Batman 2*, algo a lo que el cineasta se niega. No quiere volver a pasar por el infierno que supone rodar tamaña empresa y creativamente no sabe si tendrá algo más que decir. La primera película fue la última. Warner insta a Sam Hamm para que realice el guión pero es rechazado por Burton. Daniel Waters, guionista que ya trabajó con Denise DiNovi, productora asociada a Burton, sube a bordo. Waters lee el guión y, a pesar de la reescritura, mantiene el argumento base de Hamm. El nuevo escritor sabe que tiene que conseguir algo que atraiga a Burton, algo con lo que engancharlo para satisfacer al estudio, donde aún están amasando dinero gracias a la primera parte y temen realizar cualquier cambio en la franquicia. Con semejante presión Waters comienza a escribir. Cuando pone el punto final tiene en sus manos un guión de ciento setenta páginas, lo que equivale a tres años de rodaje y un presupuesto de cuatrocientos millones de dólares. Waters contempla el abundante trabajo encima de su mesa, comienza a reír ante lo imposible del mismo e intenta arreglarlo un poco. Una vez pulido, se lo presenta a Tim Burton. Este lo lee entero, mira a Waters, echa un vistazo a la impaciente Warner y proclama: "Sea o no sea una película de Batman, quiero hacerla".

Los diseños de Anton Furst vuelven en los cómics

Warner Bros Animation no quiere dejar escapar la oportunidad de aprovechar el impacto mediático que tendrá *Batman 2*. Jean MacCurdy, vicepresidenta y directora general de Warner, reúne a los mejores talentos y les dice que van a hacer una serie animada de Batman, así que mejor que empiecen a trabajar ya. Un miembro del equipo corre raudo a su despacho, aparta los bocetos y dibujos de los Tiny Toons con los que trabajaba y comienza a hacer bocetos a lo loco de Batman. Lleva toda su vida deseando hacerlo. En menos de una hora tiene toda una página llena de diseños. Acude al despacho de MacCurdy y ésta, estupefacta, le dice: "Es perfecto". El joven se llama Bruce Timm y es lo mejor que le ha pasado a Batman en toda su vida.

Eric Radomski trabaja en esto a la vez que Timm, sin que uno sepa nada del otro, pero compenetrándose a la perfección: mientras uno dibuja personajes, el otro hace los fondos, realizados a partir de trabajos blancos sobre papel negro, para dar mayor sensación de oscuridad. Cuando MacCurdy tiene la producción de ambos sobre su mesa decide juntarlos y probar suerte. Warner se muestra reacia, pues encuentra los diseños demasiado estilizados. MacCurdy, que confía plenamente en sus hombres, acude a Timm y le dice: "Me gustaría que Eric y tú elaborasen una animación de Batman, porque los ejecutivos de la Warner no están completamente seguros de sacar esta serie". Timm y Radomski comienzan la realización de una película de dos minutos en la que introducen todos los elementos que tienen entre manos. En mes y medio el corto está acabado y es un éxito absoluto: presenta a un Batman oscuro y amenazador cayendo sobre unos delincuentes que huyen de la policía para luego ver al Comisario Gordon buscando al Hombre Murciélago en la oscuridad. Tras el visionado, MacCurdy pregunta a los creadores.

Daniel Waters, el guionista que consiguió devolverle las ganas a Burton

Alan Burnett, Eric Radomski, Jean MacCurdy y Bruce Timm, creadores de la serie de animación

Bueno, muchachos, sé que nunca habéis producido una serie pero... ¿os gustaría producirla?

Por supuesto —responde Timm— *pero depende de lo que queráis que hagamos. Si queréis que hagamos la serie como en el corto, lo hacemos, pero si queréis que hagamos un calco de la película, la verdad es que no nos interesa.*

Y es que a Timm, pese a encantarle la primera película de Batman, tiene su propia visión del personaje. La Warner da el visto bueno y la producción comienza. El estudio quiere estrenar la serie en 1992, cuando salga *Batman 2*. No hay tiempo que perder.

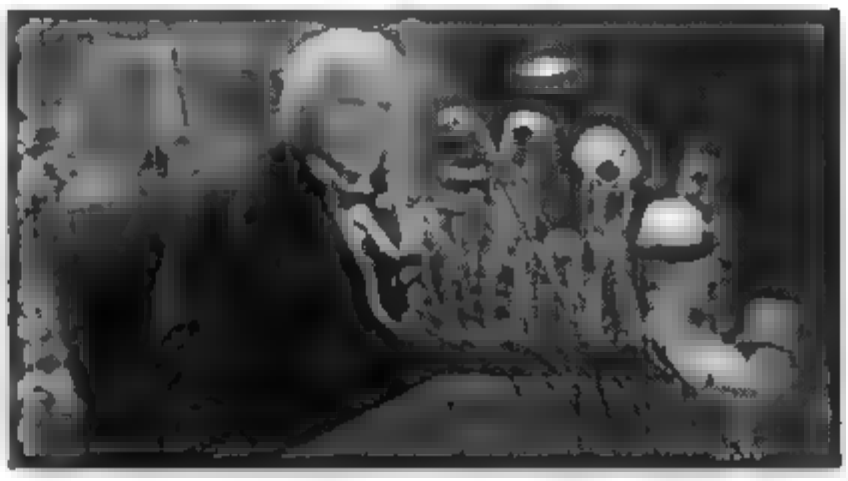
La mirada felina de Michelle Pfeiffer

Tim Burton da inicio al casting junto a su equipo formado por Denise DiNovi, Daniel Waters, el co-productor Larry Franco y el recién llegado Wesley Strick encargado de retocar el guión de Waters, guion que se mantiene prácticamente intacto, algo inaudito en estas superproducciones.

Para Batman no hay discusión: Michael Keaton nadie ha representado a Batman como él y nadie lo hará. El actor acepta al ver que Burton está al mando de todo, con mucha más mano libre y sin ser la marioneta de los productores Peters, Guber, Melniker y Uslan, quienes repiten de nuevo. Michael Gough y Pat Hingle regresan como Alfred y Gordon. Los villanos en esta ocasión serán Catwoman y el Pingüino. Para la primera se escoge a Annette Bening, quien por culpa de un embarazo debe retirarse antes de tiempo. Sean Young, que no pudo ser Vicky Vale en la primera parte, quiere el papel e insta a Burton para conseguirlo, incluso existe el rumor en torno a una visita al director vestida de Catwoman para demostrarle su valía. Éste la ignora. Su candidata es Michelle Pfeiffer. "Tuve una reunión con Michelle", explica Burton. "No había visto muchas cosas suyas, pero fue un encuentro agradable y me gustó. Está claro que si la observas verás que tiene un lado felino ideal para Catwoman". Pfeiffer cumple un sueño al poder interpretar a su idealizada heroína: "De pequeña no me perdía ni un episodio de la serie de televisión. Julie Newmar me fascinaba. Su interpretación rompía todos los estereotipos de lo que significaba ser mujer en aquella época. Podía ser mala y buena, cruel y salvaje". Su traje es visualmente perfecto, con gran espacio para los ojos, punto de vital importancia en la actuación de estos personajes.

El Pinguino y uno de sus trajes diseñados por Ringwood

Para el villano, Burton tiene el actor elegido desde el principio: Danny DeVito. "El Pingüino siempre fue el personaje que menos me gustó, porque no tenía el sentido de la forma que sí lo tenían el Joker, Batman o Catwoman", confiesa el director. "No tenía la misma energía que tenían ellos. ¿Qué se supone que es el Pingüino en realidad? Yo pensaba que si alguien iba a llamarse 'El Pingüino' tenía que haber una razón para ello. En este aspecto de la película es el que realizamos una mayor labor



Christopher Walken como Max Shreck, un domador de masas

de creación. Fue una invención que tuvo mucho que ver con el guión como con Danny DeVito, conmigo mismo y con todo el equipo, desde los de maquillaje hasta los de vestuario. Seguimos el proceso de llevarlo tan lejos que pudimos sin perder el espíritu original hasta que quedó realmente transformado. Trabajamos muy duro, pero fue una de las partes más gratificantes de toda la película".

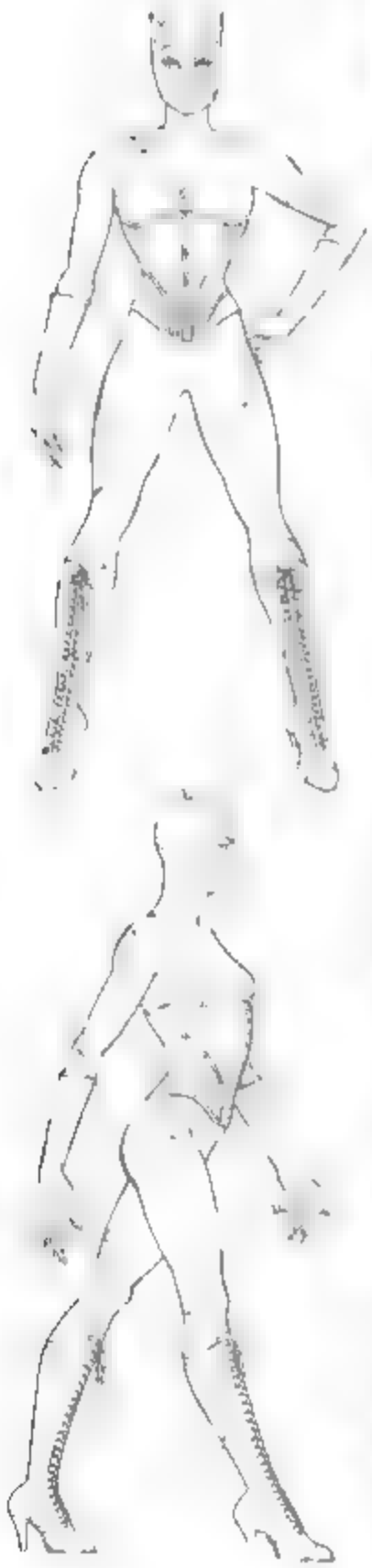
El villano pasa a convertirse en un monstruo de feria parecido físicamente a un pingüino. Esta transformación le cuesta al actor casi tres horas de maquillaje diarias. El diseñador de vestuario, Bob Ringwood, crea un traje asqueroso y mugriento para cuando aparece bajo tierra, y otro elegante para cuando aparece en público. Le ponen zapatos de distinta alzada para caracterizarle con un andar diferente al resto. DeVito comprende su papel y se explaya de él: "El Pingüino es un hombre muy inteligente, alguien que siempre ha deseado la aceptación. Si la gente hubiera intentado comprender que había un ser humano dentro de ese horrible 'ser pingüino' hubiera podido convertirse en otro Einstein". El villano nuevo es Max Shreck, interpretado por Christopher Walken y que recuerda a un vampiro con ansias por sorber todo el poder de Gotham[20].

El presupuesto se dobla, llegando a los cien millones de dólares, y Burton escoge filmar en Los Ángeles, en siete platos de Warner donde recreará una nueva Gotham. Para ello, el diseño de producción recae en Bo Welch, con quien Burton ya trabajara en *Eduardo Manostijeras* o *Beetlejuice*. Esto provoca que Anton Furst se quede fuera. El diseñador tiene un contrato en exclusiva con Columbia que imposibilita que trabaje para *Batman* y pero él desea intervenir y así se lo hace saber a Burton en varias ocasiones. El rechazo del director le afecta mucho. Poco tiempo después, Furst se suicida tirándose desde una azotea. "Pese al buen trabajo de Furst en el primer filme, estaba preocupado de respetar sus diseños", confiesa Welch. "Tim me aseguró que no estaba interesado en hacer simplemente una secuela. Su enfoque era hacer una película tan alejada de *Batman* como fuera posible en todos los aspectos, diseño incluido".

Kane y Burton en los estudios de Warner Bros en Burbank

[20] El nombre de Max Shreck está inspirado en el enigmático actor Max Schreck en la película del vampiro *Nosferatu* (1922).

Diseños del traje de Catwoman



En esta ocasión no hay planeado ningún cameo de Bob K... pero sí de su mujer, la actriz Elizabeth Sanders, que aparece ... ciendo "Es la rana que se convirtió en príncipe", a lo que otr actor responde: "No, se parece más a un pingüino". Kane ... en la cuenta que el habría quedado perfecto diciendo esa ul... trase y cuando se lo dice a Burton, éste le responde: "No me l... pediste". Kane se apena, porque cree que ahí estaba su *Os...* se lo ha vuelto a perder.

"Veía la primera parte y me decía que podría haber sido me..." comenta Burton. "No me gustaba el tono, ni lo que había hec... con los elementos de oscuridad y lobreguez, con las relaciones entre los personajes. Tenía la sensación de no haber hecho el cien por cien de lo que deseaba hacer con esa película y parte de mí sentía que quería otra oportunidad". Con los diseños acabados, l... actores elegidos, el vestuario cubierto y el director en su puesto llega el momento de gritar 'acción'. Es septiembre de 1991. *Bat...man Returns* (Batman vuelve) inicia su rodaje.

"Cada toma era una visita al dentista", confiesa el director. "Me sentía como si me hubiesen encargado alinear los planetas. Íbamos a efecto especial por toma. El rodaje estaba lleno de tipos colgados de cables, con quinientos pingüinos sueltos por ahí y treinta técnicos con radios de control remoto dando órdenes de un lado a otro".

Los actores se prueban el vestuario para empezar a rodar. Walken se viste con su traje de etiqueta dispuesto a dar vida a Shreck cuando le viene a la mente la imagen de una escena de *El gran Gatsby*, donde un hombre llevaba muelas humanas como gemelos. El actor se dirige a Burton y le dice:

—Oye, ¿crees que podría llevar unos gemelos hechos con muelas humanas?

Por supuesto que sí

A la hora ya tiene a su disposición los gemelos y Walken más contento que nadie: "El que Burton aceptara de una forma tan natural mi sugerencia me dejó muy impresionado. Comprendió enseguida el efecto que pretendía conseguir y eso hizo que me sintiera cómodo trabajando con él".

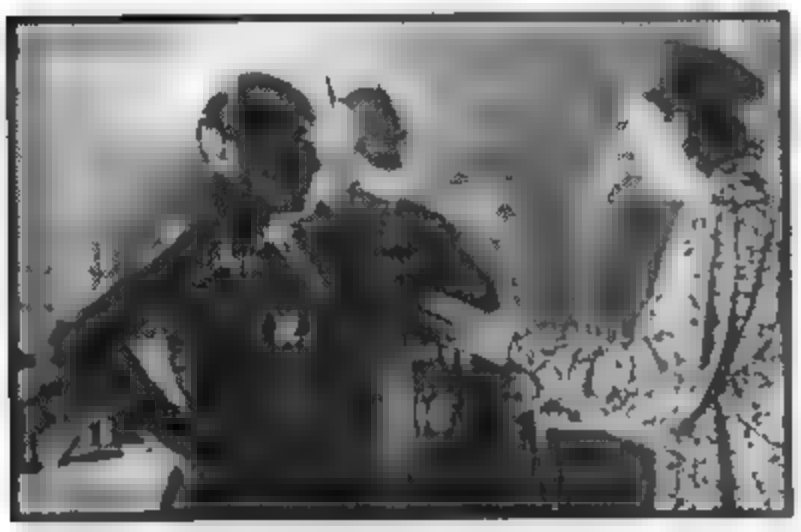
Pfeiffer se funde en su traje, aunque no sin dificultades: "No era muy cómodo. Las botas tenían mucho tacón y no estaban demasiado bien diseñadas. Cada vez que me acaloraba tenía cierta tendencia a inclinarme hacia delante. Quedaba muy ceñido, la tira me apretaba las cuerdas vocales y la máscara me apretaba las orejas de tal forma que tenía problemas de audición. Tim quería que los platós estuvieran a una temperatura constante de treinta y cinco grados, por lo que primero sudaba y a medida que el sudor se secaba me entraba un frío increíble. Durante las primeras semanas lo pasé mal, pero luego acabé acostumbrándome".

Tim Burton dirigiendo a Michelle Pfeiffer

Keaton también pasa por sus propios problemas. Interpreta un papel por segunda vez y el traje, pese a ser más flexible, sigue pesando mucho: "Tenía que decirme constantemente que no estaba imitando a Michael Keaton como Batman y Bruce Wayne... tenía que convertirme de nuevo en esos personajes, sin que se perdiera nada en el camino. Nunca he interpretado el mismo personaje dos veces y eso es un desafío". La pasada relación entre Keaton y Pfeiffer provoca que las secuencias de tensión sexual entre ambos se rueden con un aire y una viveza distintas del resto y mucho mejores de lo que cabía esperar. "Entre nosotros dos existe la cantidad suficiente de historia real para que esas escenas salgan mejor, pero no la suficiente para que nos estorbe", declara Pfeiffer. "La verdad es que me sentí bastante fuera de mi elemento y tener cerca a una persona con la que había compartido tantas cosas me ayudó considerablemente. Cuando llegaba el momento de rodar esas escenas románticas podía acudir a Michael y decirle: '¿Por qué siento todas esas emociones tan raras?', y él me tranquilizaba asegurándome que era normal".

Pfeiffer y sus prácticas con el látigo

Los días se suceden y el cansancio va reinando. Esto hace mella en Pfeiffer, a la que se le suman los nervios por sus primeras



Burton avisa a los actores de lo difícil de rodar que es la escena

pruebas con el látigo de Catwoman. Uno d. esos días de práctica, tanto Pfeiffer como el entrenador han pasado una mala noche, y apenas dormir, y al día siguiente presen descoordinación y cansancio. Pfeiffer da primer latigazo y éste va a parar a la cara d entrenador, que empieza a sangrar. La act se queda estupefacta y comienza a llorar pidiendo perdón: "Aprendí una lección m valiosa: si estás utilizando un arma letal puedes permitirte el lujo de distraerte ni un momento". A pesar agotamiento, otras escenas recaen plenamente en ella y cons salvarlas con éxito, como la pelea con Batman en un tejado escena cuyo rodaje presenta dificultades. "Todo estaba met losamente preparado de antemano", explica Burton. "Ocurr muchas cosas y las filmábamos de una forma muy ajustad hubiéramos movido la cámara un par de milímetros hacia ar el público habría podido ver el techo del estudio. Teníamos q limitarnos a la superficie con Catwoman llevando tacones de centímetros intentando patear a Batman, en salvas sean las pa mientras luchan en un tejado que se curva hacia arriba. Tuve q dejárselo todo a Michelle. Se hizo cargo de hacer todas las cos raras, era mejor que los especialistas".

La entrega más simbólica.

El arduo rodaje concluye con la fotografía principal en febrero de 1992. Han pasado dos años desde que con enz esta odisea y cinco meses desde el inicio de la filmac DeVito guarda su paraguas, Pfeiffer se quita las u Keaton cuelga su capa. Todo está preparado para el regres al cine del Señor de la Noche. El 19 de junio de 199 estrena *Batman Vuelve*.

Batman Vuelve supera en muchos aspectos a su prede-cesora. Allí donde la primera no acababa de convencer la segunda lo hace. Desde su primer fotograma es una película de Tim Burton. La anterior no lo era. Llevaba su firma, pero el director como tal no mostraba todas sus cartas. Aquí la presencia del realizador se nota durante todo el filme, con un circo de monstruos acorde con los gustos del cineasta. Desde la frase de promoción de la película "The Bat. The Cat. The Penguin" se deja entrever que esta entrega va a ser muy simbólica. Y visualmente perfecta. Un gótico elevado a cotas a las que la primera no podía ni aspirar a llegar, unas inter

El cambio interno de Selina se extiende a su entorno

El alzamiento

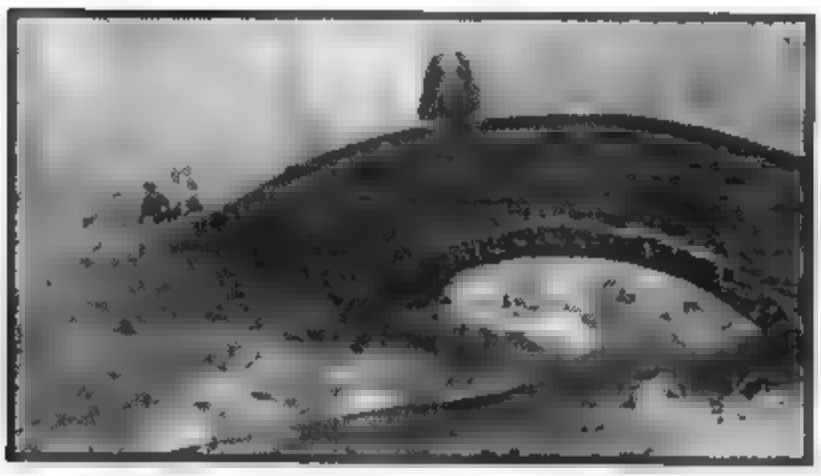
...reaciones poderosas por parte de todos los ...tores que consiguen aguantar las dos horas ...enta. Burton se inspira en su fascinación ...por los marginados sociales, aportando ese ...enfoque a los tres protagonistas.

Catwoman es una secretaria que grita por ...pertenecer a la sociedad y que se construye ...su propio mundo para aparentar ser normal. ...En ese "¡Cariño, estoy en casa!.. siempre se ...olvida, no estoy casada" demuestra que su propia fantasía interior cobra más fuerza que ...la realidad en la que vive. Cuando Shreck la ...anza por la ventana, Selina Kyle muere para ...dar vida a un personaje que no tiene nada que ...ver con el anterior, resaltado por las letras de ...ón de su cuarto, que cambian de un "HE-...O THERE" (hola allí) a un "HELL HERE" (infierno aquí). Durante el baile de disfraces con Bruce Wayne, ...ambos son los únicos que no llevan máscaras físicas, puesto que ...en realidad Bruce Wayne y Selina Kyle son sus disfraces. Cuando ...Selina y Bruce hablan sobre irse a la cama, Wayne dice

Habrá que quitarse el disfraz
Ya estoy cansada de llevar máscaras
Yo también..

...La interpretación de Pfeiffer es una de las mejores que ha he...cho, cargada de simbolismo en cada toma gracias al buen hacer ...de Burton, quien le da toques sensuales, de atracción sexual, de peligro y de terror. La discusión que mantiene con el Pinguino es otro alarde de la genialidad del cineasta. Genialidad que se ...complementa con la que destila Danny Elfman en la banda sonora, cuya partitura para este ...film se puede considerar su mejor obra, con ...coros, violines emulando maullidos de gatos y ...el tema principal de Batman sonando con más ...energía que nunca. Es su gran ópera.

El Pingüino, un repudiado de la sociedad por culpa de su físico, demuestra que gracias al poder de unos pocos, las masas pueden ser ...moldeadas a voluntad. Shreck, mediante su influencia en el pueblo, ...eva al Pinguino hasta lo mas alto, vitoreado por toda Gotham, para acabar de nuevo en las cloacas cuando el pueblo descubre ...su verdadero rostro. Él mismo proclama al final. "No quisieron ...poner me en un altar. Yo los pondré bajo una losa pesada". A lo



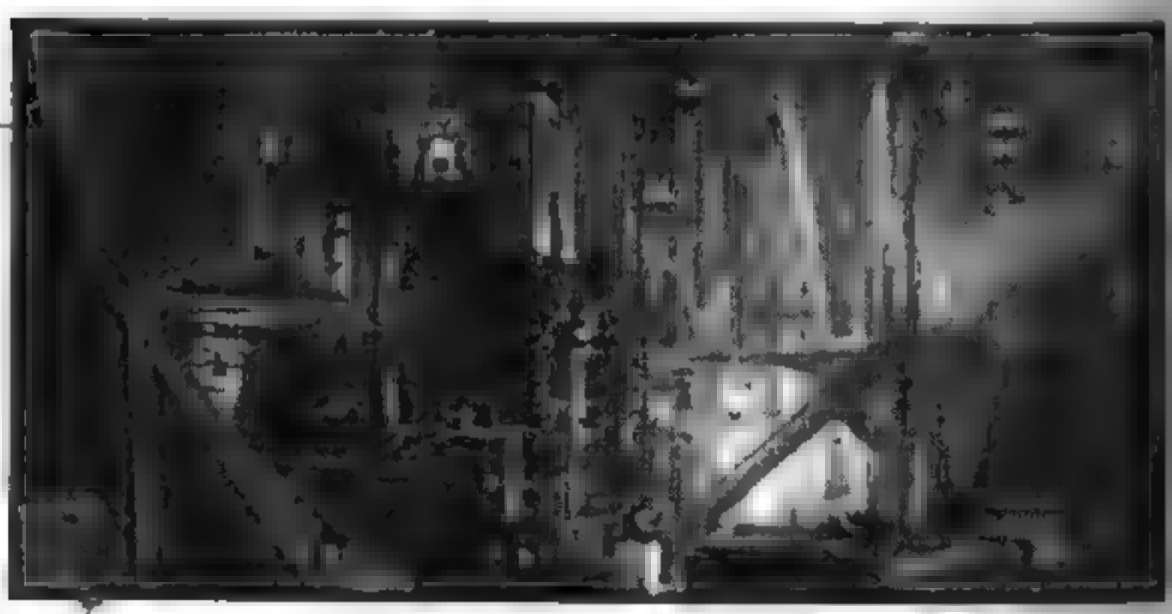
y descenso del Pingüino en la sociedad

largo de toda la película, el Pingüino trae una búsqueda de su identidad, creando un paralelismo entre sus ansias por entrar en la sociedad y, una vez en ella, por destruirla, pues es más monstruosa que él mismo.

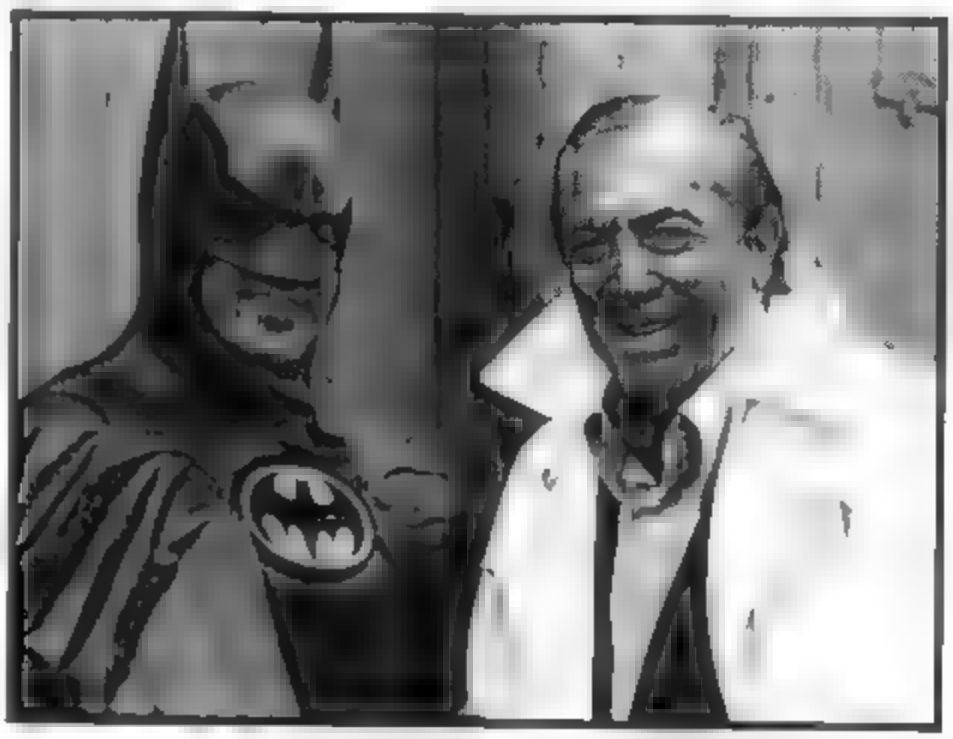
En el primer encuentro con Shreck, el Pingüino tiene un monólogo muy definitorio de todo lo que hará durante el filme: "Yo no nací en las alcantarillas. ¡Yo soy un hombre igual que usted. Y al igual que usted merezco que me respeten, que reconozcan mi humanidad. Pero ante todo, quiero saber quien soy. Max, buscando a mis padres, averiguando mi nombre humano". A la mitad de la película, el Pingüino proclama: "Un pingüino es un ave que no puede volar. ¡Yo soy un hombre! ¡Tengo un nombre! Oswald Cobblepot". Y al final, una vez ve la traición de Shreck y cómo es esa sociedad que tanto ansiaba alcanzar, grita en las alcantarillas: "¡Mi nombre no es Oswald! ¡Es Pingüino! ¡No soy un ser humano! ¡Soy un animal!". He ahí el viaje del personaje a través de su propia identidad y como el círculo se completa.

Shreck es uno de esos filántropos que tan bien cae a la opinión pública, pero que en realidad es un vampiro capitalista cuya única meta es crear una central eléctrica con la que chupar toda la energía a la ciudad. El mismo se define con estas palabras: "En Gotham yo soy su luz y su sombra y oscuridad". En un principio el papel de Shreck iba a ser Harvey Dent, interpretado de nuevo por Billy Dee Williams. Sus planes en política cobran mucho más sentido si los hace un fiscal y la explosión final con Catwoman servía de punto de partida para desfigurarle el rostro, con lo que el actor nos deslumbraría a todos como Dos Caras en una futura *Batman 3*. Warner y Williams no llegaron a un acuerdo y finalmente se cambió todo, dejando a Walken con el papel.

La Gotham de Tim Burton se despide



Y otro gran personaje es, de nue- Gotham, cubierta en esta ocasión de nieve. Los diseñadores quieren un efecto más pronunciado en el contraste blanco/negro, pero también simbolizar una capa blanca y limpia que tapa la ciudad y que impide ver la suciedad que hay debajo. Los ciudadanos caminan sobre una tranquilidad falsa con la que se sienten cómodos, puesto que no quieren descubrir lo que se oculta debajo.



Bats y Bob

Uno de los rasgos negativos es que para ser una película de Batman, éste aparece poco físicamente, aunque su presencia siempre está patente. Keaton ajusta su tono de voz magistralmente si es Batman o Wayne y a través de su mirada, nos hace creer una vez mas que es un hombre derrumbado cuya máscara de playboy le hastía.

El resultado final muestra la mejor adaptación cinematográfica de Batman hasta este momento pero, lo que se gana con una buena película se pierde en taquilla, recaudando unos ciento sesenta millones de dolares en EEUU, cien menos que su predecesora. El estrepitoso fracaso en cuanto a las expectativas creadas por el estudio hace tambalear a la Warner quien, en vez de cerrar la franquicia opta, sorprendentemente, por continuarla, aunque cambiando a todo el equipo. Así pues, una tercera entrega queda asegurada en un futuro no muy lejano y promete un cambio radical. Tim Burton ya no es el niño bonito de la casa. Con su ascenso y caída se ha convertido en el Pingüino particular de la Warner.

El equipo de doblaje de la serie animada. Ellos: Aron Kincaid (Croc), Mark Hamill (Joker), Richard Moll (Dos Caras), Paul Williams (Pingüino) y Kevin Conroy (Batman). Ellas: Diane Pershing (Hiedra) y Arleene Sorking (Harley).

Bruce Timm, Paul Dini, Eric Radomski y Alan Burnett presentan ese mismo año, en el canal Fox, *Batman: The Animated Series*, que se revela como una de las mejores series de animación de superhéroes jamás hechas. Los autores captan la esencia al instante y muestran lo mejor de cada versión que ha existido del Hombre Murciélago. El *show* en sí no se aleja mucho de la tónica marcada por las películas, ya que hay que aprovecharse del fenómeno, pero el Pingüino es el mismo mutante que aparecerá en *Batman Vuelve* en vez del diseñado en un principio, que recuerda a los años cuarenta.

Mientras adaptan los personajes más famosos, reinventan a otros, como es el caso de Dos Caras y Mr. Frío. En el episodio doble *Two-Face* se procede a analizar psicológicamente a un dibujo animado, algo bastante inaudito, con una profundidad y dureza pocas veces vista y que le da a Dos Caras el puesto que se merece. En *Heart of Ice* (Corazón de hielo) Mr. Frío por su parte se vuelve un ser depresivo, vengativo y triste, muy triste. Su tristeza la transmite a través de sus lamentos y su apetito por encontrar la paz junto a su mujer Nora. Lo que siempre había sido un villano patético cuya mayor profundidad emotiva era disparar su pistola por doquier, se convierte aquí en un personaje con una fuerza increíble, capaz de provocar el llanto en el espectador. Otro gran episodio es *Beware the Gray Ghost* (Cuidado con el Fantasma Gris) donde se emplea un juego metalinguístico al aludir al ídolo de Batman cuando éste era pequeño, un superhéroe de dibujo animado (cuya voz interpreta Adam West). Batman incluso tiene su cueva llena de merchandising de este héroe, todo un guiño a millones de espectadores. Con sucesivos episodios, la serie sigue superándose a sí misma, a través de una animación fluida y simple, pero efectiva y arrolladora.

Nueva película
Nueva serie de animación y...
nuevas colecciones

El éxito de *Batman Twelve* y la serie de animación se traduce en nuevos títulos dentro de la franquicia comiquera. Si *Batman* propició el nacimiento de *Legends of the Dark Knight*, el segundo filme sirve de puente para *Shadow of the Bat*, cuyo primer número aparece en junio de 1992 con "The Last Arkham" (El último Arkham) donde se presenta un nuevo Asilo y un nuevo jefe: Jeremiah Arkham. La serie introduce a un villano: Mr. Zsasz, un demente que cree que toda la gente son zombies a los que hay que matar y por cada víctima se hace una cicatriz en su cuerpo para llevar la cuenta.

Los encargados de *Shadow* son Alan Grant y Norm Breyfogle, quienes abandonan *Batman*. En su lugar llegan dos viejos conocidos: Doug Moench y Jim Aparo, dos autores a los que O'Neil guarda en estima y que recupera a la mínima ocasión, con uno que Aparo lleva ya más de veinte años dibujando al murciélago. Justo antes de su marcha, Grant escribe una historia en la que hace avanzar otro paso a Tim Drake. En el *Batman* 480 (junio de 1992) se muestra la poca gracia que le hace a su recién recuperado padre el que ande en compañía de Bruce Wayne, hasta que Tim se muda junto a él a una mansión vecina a la de Wayne.

Moench y Aparo ofrecen historias correctas sin más, con la recuperación de enemigos como Máscara Negra (*Batman* 484-485, septiembre-octubre de 1992), creado por el propio Moench en su anterior etapa (*Batman* 386, agosto de 1985). Máscara Negra es Roman Sionis, que se forjo una máscara con el ataúd negro de su padre. Creó a la Sociedad de Rostros Falsos con el fin de recuperar su antigua fortuna y, en un incendio durante una pelea con Batman, la máscara dejó grabada sus facciones en su rostro.

Para *Detective* también se avecinan cambios. Peter Milligan deja su puesto y O'Neil, vistos los buenos resultados de las miniseries de Robin, le ofrece el cargo a Chuck Dixon durante una reunion de la Bat-Oficina. Este confiesa: "Me pasé todo el día preguntándome '¿Qué hago yo aquí?' Y entonces Denny va y me ofrece *Detective*. No me esperaba que me fueran a dar ninguna de las colecciones regulares de Batman". Dixon comienza su etapa acompañado por Tom Lyle, con quien crea a Spoiler, hija del villano Cluemaster, que pasará a formar parte del batiaro de la casta de heroes de Gotham. "Ella sólo fue un recurso argumental", confiesa Dixon. "Necesitaba una hija para Cluemaster con tal de que la historia funcionara y creé a Stephanie Brown. Los lectores respondieron y pedían más historias de ella. Puede decirse que tomo vida propia. Creo que es el personaje más tridimensional que he creado nunca. La concibo como a una persona real en mi mente". Dixon también desarrolla a Gordon y Essen, a quienes promete en el *Detective* 646 (julio de 1992) y a quienes O'Neil casa en el *Legends of Dark Knight Annual* 2 (1992).

Spoiler, nueva incursion en Gotham

Mientras la serie de animación sigue causando euforia, O'Neil se fija en un personaje que aparece de vez en cuando en pantalla. Se trata de Renee Montoya, una preciosa e inteligente agente de policia de armas tomar. La adopta en los cómics y la convierte en la compañera de Bullock. Dixon la presenta en el *Detective* 644 (mayo de 1992). Lyle deja la serie en el 649 y a partir de entonces hay un baile de dibujantes con Michael Netzer, Tom Mandrake y otros hasta dar con el artista adecuado.

Durante este periodo, las historias son coherentes sin caer en lo horrendo ni en lo brillante, salvo por *A Bullet for Bullock* (una bala para Bullock, *Detective*

Mr Zsasz, uno de los villanos mas sádicos

I'M RAISING HARD ENOUGH TO DROWN A DUCK
TOO HARD... TO THERE TO BE ANY HARNESS... IPS VIBRATING IN ERUPT... PREC NOT HOLDE BE WEEN
BRUCE'S HUNT FOR A MURDER
MINE

Una de las mejores historias de Dixon

651, octubre de 1992), dibujada por un Graham Nolan puesto a prueba. Bullock y Batman se unen para descubrir quién intenta asesinar al primero. Una gran historia que es adaptada a la serie de animación gracias a su éxito. El resto son tramas correctas que Dixon aprovecha para analizar a Batman con el resto de sus compañeros. Si comenzó con Spoiler, ahora usa a La Cazadora en los *Detective* 652-653, un primer contacto que acaba en rechazo por parte de Batman al ver que ella asesina sin piedad, lo que instaura una relación de tensión y odio entre ambos, una buscando la aprobación y el otro manteniendo firme su orgullo y la no aceptación de Helena, a pesar de confiar en ella. Con el tiempo, el personaje evoluciona hacia la complejidad, con grandes posibilidades hasta que, en la década de los noventa, Grant Morrison decide incluirla en su alineación de la Liga de la Justicia. "Yo fui quien la trajo de vuelta, y quien insistió en que fuera Helena Bertinelli, el personaje que era antes", declara Dixon. "Querían una nueva Cazadora y dije: 'No, podemos hacer muchas cosas con este personaje, hay mucho potencial' Durante años fui el único que escribió historias de la Cazadora. La metía en mis series en cuanto se me presentaba la oportunidad, y lo veía como una especie de saga. Cada vez que aparece vemos un poco más de ella, averiguamos algo más. El mayor gancho para mí era que Batman sabía que ella tenía un problema pero ignoraba lo grande que era, y los lectores sí sabían que estaba completamente loca. ¡Y va y se une a la Liga de la Justicia! Me encantó cuando se unió Flecha Verde, pero no me gustó nada lo de la Cazadora Denny trato de evitarlo a toda costa, pero los poderes fácticos querían que estuviese Ella sigue sin encajar bien Quizá Grant tiene algo pensado en donde la JLA se da cuenta que está loca y ella hace algún estropicio pero la idea de que Batman propusiera su ingreso me parece descabellada".

En *Shadow*, Breyfogle marcha tras el cuarto número, propiciando la aparición de diversos dibujantes como Mike Collins, Vince Giarrano y Barry Kitson, entre otros. O'Neil quiere conseguir a alguien impactante como portadista para que la serie tenga un aire distintivo. Pat Bastienne le muestra un portafolio de un chaval llamado Brian Stelfreeze. A O'Neil le gusta mucho y llama al

Seguante, dejándole un mensaje en su contestador con la oferta de trabajar en Batman. Cuando Stelfreeze llega a casa, comienza a oír los mensajes y de repente el mundo se detiene cuando oye a O'Neil. "Era como recibir una llamada de Dios", declara el dibujante. "Me quedé ahí de pie, mirando el contestador y diciendo, 'Oh, Dios mío, es Denny O'Neil y me está pidiendo que dibuje Batman'. Escuche ese mensaje un montón de veces y llame a todos mis amigos para decirles 'Hey, venid aquí, teneis que oir esto'. Creo el mundo escuchó ese mensaje".

DC sigue exprimiendo el éxito de Batman y saca otra serie en octubre de 1992: *The Batman Adventures*, con Kelley Puckett, Ty Templeton y Rick Burchett, que gozan de mas libertad creativa que los responsables de las series centrales ya que este Batman 'animado' está fuera de continuidad y pueden experimentar mas con él, logrando historias de una calidad excelente.

El resto de aventuras presentadas en las series principales, pese a no ser malas ni estar mal dibujadas, tampoco ofrecen lo que necesitan para atraer a todo el publico generado por las peliculas y la serie de animación, con lo que O'Neil percibe que ha de hacer algo a lo grande, una gran saga que llame la atencion. La cuestión es ¿una saga sobre algo que no se haya hecho ya?

El editor, meditando sobre esto en su despacho, recuerda una charla que mantuvo hace unos meses en Londres con Peter Milligan poco antes de que este dejara *Detective*. Las palabras del guionista aún están frescas en su memoria: "Me gustaria poner a este tipo en el Bat-traje durante un par de numeros". Esta suge-

Batman y la Cazadora, condenados a no entenderse

THE KRASNS ARE ARMED A BASEMENT FULL OF MUNITIONS
I FOUND OUT THAT THEY HAVE A GRUDGE AGAINST ANOTHER GROUP OF FOREIGN NATIONALS IN TOWN
SOME POSTAGE STAMP MINI-STATE CALLED TRANSBELVIA

rencia comienza a dar vueltas en su mente y deriva a un concepto que le atrae mucho: explorar qué significa ser Batman

Para que todo comience a rodar, O'Neil busca al enemigo natural de los murciélagos, algo muy primario para poner a Batman contra las cuerdas. Cual es su decepción al ver que el enemigo natural de estos animales es el ser humano, algo con lo que no se puede jugar mucho. O'Neil no es un editor que se rinda fácilmente y decide probar suerte con la mitología, donde por casualidad se encuentra con un nombre que le resulta atrayente: Azrael. "Azrael es el ángel de la venganza al menos en dos religiones distintas", explica O'Neil. "Una vez que tienes eso, ¿qué es lo mas lógico para asociarlo con ángeles? Una orden antigua, como los Caballeros Templarios... ¿qué pasaría si hubiera otro grupo así? Después de horas de dar vueltas, meditar y discutir sobre el tema, todo comienza a encajar...". O'Neil crea a Azrael y la Orden de Sant Dumas, secta donde le lavan el cerebro e introducen 'El Sistema' para dominarlo.

Batman Adventures la cuidad esconde en una serie dirigida a niños

O'Neil quiere presentar al personaje en un arco de *Legends*, pero Archie Goodwin, editor de la serie, no tiene un hueco. Para causar mayor impacto y demostrar la relevancia de Azrael en el futuro, optan por dedicarle una miniserie propia. El guion lo escribirá el propio O'Neil y Goodwin le editará: "Revisar un guión de O'Neil significa corregir una palabra mal escrita o decirle que clarifique una línea de diálogo o dos. Por lo demas, siendo yo mismo guionista ademas de editor, aprendo de Denny cada vez que trabajo con él".

La historia presenta a Jean Paul Valley retomando el papel de su padre como Azrael para la Orden de Sant Dumas. Entrenado por Nomoz y puesto a prueba con el Demonio Biis, reencarnado en un mafioso de Gotham llamado LeHah. El dibujante asignado es el joven Joe Quesada, de quien se comienza a oír hablar a raíz de su trabajo en *The Rav*. Quesada se acerca a Goodwin y le dice "Sabes, he estado hablando con Kevin Nowlan. Él me ha entintado algunas ilustraciones y portadas que hice para Marvel. Me gusta mucho como quedaron. Nos preguntabamos qué te parecería si dibujáramos Azrael juntos". Con Nowlan a bordo, el resultado promete ser más que excelente, mientras Quesada diseña el traje de Azrael, que acaba siendo uno de los mejores diseños de superhéroes. La serie, de cuatro números, se titula *The Sword of Azrael* (La espada de Azrael) y se publica durante octubre de 1992 y enero de 1993. El resultado es más que bueno, sobre todo

Azrael

por parte de Quesada, que juega con la narrativa como un auténtico maestro y al que se le asegura un futuro más que prometedor.

La colección funciona bien en el mercado y genera suculentas ganancias, aunque Goodwin reconoce que podría haber dado todavía más y que se ha sido así por no poder decir realmente lo que va a pasar entre Batman y Azrael en la historia larga que O'Neil y compañía preparan desde hace meses.

Con la atención de nuevo puesta en los cómics de Batman y no sólo en sus aparaciones en el crossover, O'Neil promueve una nueva miniserie mientras ultima la futura saga: *Robin III: Cry of the Huntress* (diciembre de 1992-marzo de 1993). Robin se encuentra por primera vez con la cazadora, una renovada KGBestia y Ariana Dzerchenko, una chica destinada a ser su primera novia. Se indaga más en las desavenencias entre Robin y su padre mientras éste se recupera en una silla de ruedas gracias a los cuidados de la Dra. Shondra Kinsolving. Dixon y O'Neil recuperan al personaje con mejores resultados que en *Robin*. La serie es un éxito de ventas y los lectores ya no saben a quién dirigirse para ver una serie regular del petirrojo.

O'Neil y el resto del equipo, capitaneados por el editor adjunto Scott Peterson y el recién llegado Jordan B. Gorfinkel, prosiguen sus planes para la saga que conmocionará al Hombre Murciélago. Lo que no saben es que, una semana después, el equipo de Superman comienza a trabajar en una historia de similares características. A pesar de prepararse más tarde, la saga del Hombre de Acero se publica antes porque el impacto que puede causar *La muerte de Superman* quedaría obsoleto frente a lo planeado por la Bat-Oficina.

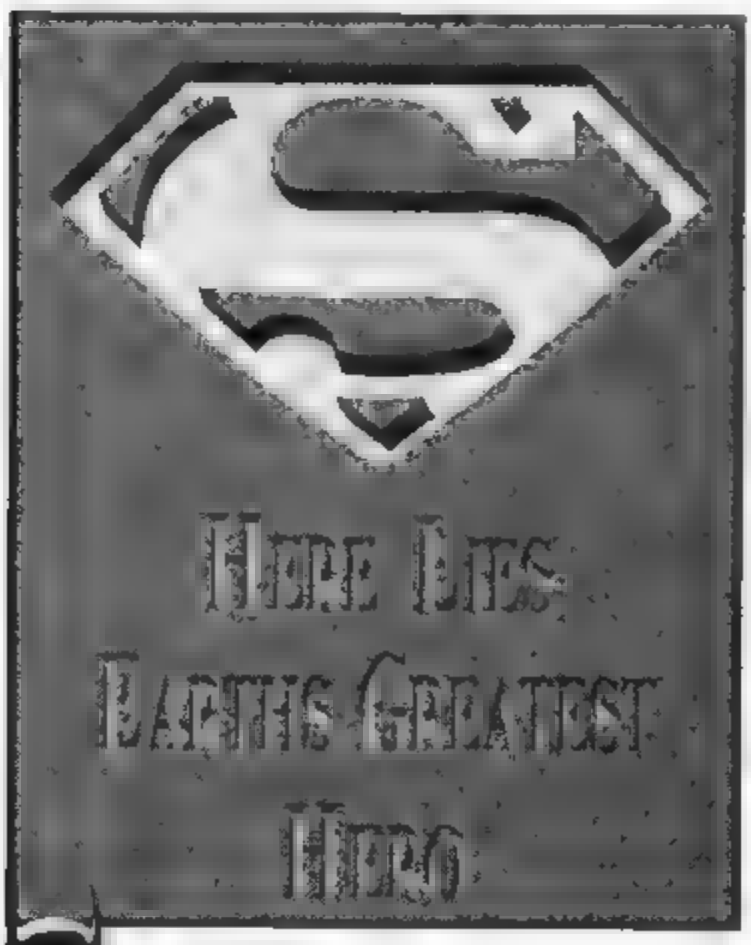
Los planes se retrasan hasta encontrar el momento adecuado, momento que llega en enero de 1993 con la publicación de *La venganza de Bane*, escrito por Chuck Dixon. Graham Nolan se entera que en la Bat-Oficina necesitan a un dibujante para el especial, con lo que raudamente llama a O'Neil y le envía muestras de su trabajo. No lo consigue el puesto. "Necesitábamos un villano que fuera el igual físico y mental de Batman", explica Dixon. "También tenía que parecer una creación posible a ojos de los lectores. Yo era muy escéptico en cuanto a la habilidad de cualquiera para crear a un personaje con el propósito de ser popular. Mi experiencia con Spoiler me enseñó que los personajes con más éxito son los que

Esa serie regular que se hace de rogar

se crean por accidente. Mi escepticismo fue lo que condujo a Denny a asignarme el encargo de crearlo porque creía que, debido a mis pegas, trabajaría más duro en él". Cuando O'Neil le pasa a Dixon los apuntes previos para la creación de Bane, el guionista se encuentra con un simple recurso de guión para hacer funcionar la saga. ¡Su nombre original es Doctor Tóxico! Dixon y Nolan tienen que inventarlo desde cero y consiguen resultados más que gratificantes, con un villano capaz de dar mucho de sí y con un traje simple pero efectivo, diseñado por el propio Nolan.

Bane es un niño condenado a cadena perpetua por los crímenes de su padre. Con una inteligencia fuera de lo común, consigue cultivar su cuerpo y su mente para sobrevivir en la cárcel y huir de Santa Prisca, donde experimentan con derivados de la droga Veneno. Bane, adicto a esta droga y a sus visiones de un Hombre Murciélago, acude a Gotham en busca de ese tal Batman del que hablan sus secuaces: Bird, Trogg y Zombie. Cuando se encuentra con él le advierte que algún día gritará su nombre, y procede a ocultarse en las sombras y a observar a su enemigo, pues como proclama al final del número: "Batman es Gotham City. Le observaré. Le estudiaré. Y cuando sepa por qué no mata, conoceré esta ciudad. ¡Y Gotham será mía!".

Aquí yace el mayor héroe de la Tierra



Después de este especial, O'Neil queda tan satisfecho con el trazo limpio y claro de Nolan que lo contrata como dibujante regular de *Detective* a partir del inicio de la saga que llevan preparando desde hace tantos meses, basada en la idea primigenia de Milligan sobre poner a otro tipo en el Bat-traje, idea por la que fue pagado cuando éste ya ni se acordaba de ella.

"O'Neil es el 'maestro zen' de Batman", comenta Nolan. "Conoce todo sobre el personaje y sus motivaciones. Todos los que trabajamos con él sabemos que siente un inmenso cariño por el Hombre Murciélago. Lo que hacemos es reforzar su leyenda. En los últimos años no tenía la sensación de que Batman fuera un héroe de verdad. La gente decía que era un psicopata y toda esa clase de tonterías. Yo no estoy de acuerdo con eso. La actual línea argumental va a

Bane, un gran personaje echado a perder

Batman pierde en todos los sentidos

devolver al personaje a la altura heroica que, en mi opinión, había perdido". Durante la futura saga se pretende sustituir a Batman por otro justiciero, pero en ningún caso repetir la jugada de Superman. "No pensamos matar a Batman", confirma Moench. "No estamos haciendo esta historia porque *La muerte de Superman* fuera un gran éxito. Después de todo, nosotros tuvimos la idea antes. Es importante tener un nuevo Batman, pero no vamos a matar a nadie. Lo que realmente me interesa de esta saga no es la publicidad que conlleva, sino el poder contar una historia emocionante. Una buena historia".

Moench es el encargado de mostrar en los *Batman* 489 490 (febrero-marzo de 1993) las maquinaciones en la sombra de Bane, ya sea rompiéndole los brazos a Killer Croc o dopando al Acertijo mientras Batman padece una gripe y permanece bajo la supervisión de la Dra. Kinsolving. En el *Batman* 489 ya se muestra a Jean Paul portando el manto del murciélago mientras Bruce guarda cama. Al final del siguiente número, Bird presenta a Bane la última pieza en su plan maestro: un mapa del Asilo Arkham. El objetivo: volarlo por los aires y liberar la locura. Esto se llevará a cabo en el *Batman* 491, cuando por fin comience la saga largo tiempo planeada: *Knightfall, la caída del murciélago*.

El editor reúne a todos los equipos creativos de Batman en las oficinas de DC durante cuatro días para delimitar la dirección de la saga. El cuerpo principal se desarrollará en *Batman* y *Detective*, mientras que en *Shadow* se tratará más de refilón y en *Legends* se obviará directamente

Batman: el resto es silencio

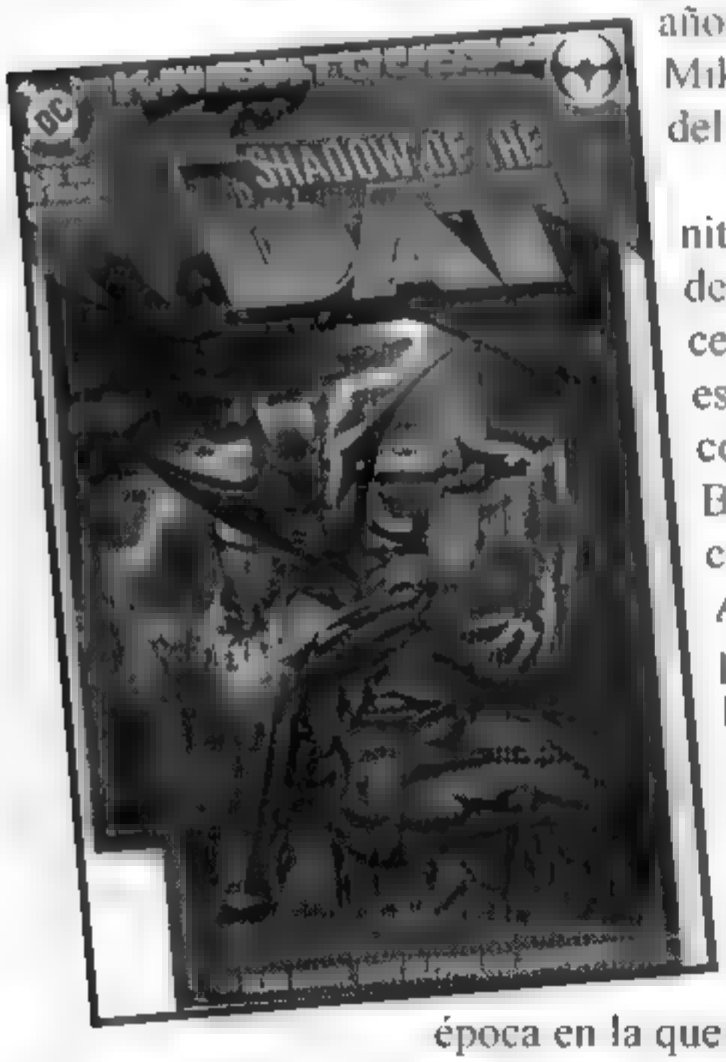
IF THEY PROVE EFFECTIVE WE CAN THEN REVERT TO MY ARCHAIC THERAPY METHODS... BUT ONLY IF YOU'RE WILLING TO START WITH THE SEDATIVES
SO IF YOU WON'T OR CAN'T LET YOURSELF REST... LET YOUR BODY RECOVER... WE MAY HAVE TO FORCE THE ISSUE WITH SEDATIVES
THERE'S NO OTHER WAY

Bruce y la Dra Kinsolving

En el *Batman* 491 (abril de 1993) da inicio la aventura, con Bane liberando a todos los reclusos de Arkham. Bruce que lleva varios meses enfermo, acaba con un cansancio extremo que le hace fallar más de lo que quisiera. Es entonces cuando Bane decide atacar personalmente y en el *Batman* 497 (julio de 1993) le rompe la espalda. Bruce pasa a ser cuidado por la Dra. Kinsolving y el manto del murciélago recae en Azrael como medida provisional.

Durante el desenlace de *Knightfall* secuestran al padre de Robin y a la doctora, con lo que Bruce y Alfred van tras la pista mientras Jean Paul y Robin controlan Gotham. Así Bruce Wayne permanece fuera de escena de las series principales, donde se ve el ascenso y caída de Jean Paul, dominado todavía por El Sistema de la Orden San Dumas, que le provoca reacciones muy violentas hacia Robin y sus enemigos. Llega a desviarse tanto que diseña un nuevo traje en el *Batman* 500 (octubre de 1993), número especial donde finaliza *Knightfall* y se despide Jim Aparo tras veinticuatro años dedicados a dibujar a Batman. Su sustituto es Mike Manley, quien se encarga de la segunda mitad del episodio.

Hay un nuevo Batman en la ciudad



El nuevo Batman vence a Bane y se instala definitivamente en Gotham, para sorpresa de Gordon y demás al ver su actitud, mas brutal que la del predecesor. Este nuevo traje, tremendamente complejo, es poco menos que una tortura para los dibujantes, como recuerda Nolan: "Trabajar con el nuevo Batman es un reto muy interesante aunque debo confesar que prefiero el antiguo, soy un purista. Al principio pensé que el nuevo uniforme era una pesadilla. Parecía condenadamente difícil de dibujar, sobre todo los guanteletes. La máscara es muy sencilla. Cuando le coges el truco, no es mas complicado que cualquier otro uniforme".

La historia de por sí es entretenida y se deja leer, pero no deja de ser una campaña comercial con el único propósito de sacar dinero en una época en la que imperan los cómics de la nueva editorial Image, con personajes llenos de esteroides y grandes armas. O'Neil y compañía se adaptan a los tiempos y vuelven a Batman un tipo

...tas duro y sanguinario, con pocas aportaciones reseñables crea-...amente hablando. Se convierte en más de lo mismo. La parte ...ena es que O'Neil siempre tiene en mente que Bruce volvera ...no Batman. El editor aprovecha la moda del momento para, ...r lo menos, intentar contar algo, más allá de producir cómics ...rque sí. En este aspecto la saga funciona, porque Jean Paul está ...cho para caer mal al lector, con lo que el deseo por ver de nuevo ...Bruce es cada vez más grande, algo que O'Neil esperaba que ...saría desde un principio.

En este punto la saga, bajo el título genérico de *...ightquest*, se divide en dos: *La Cruzada* y *La Bús-...da*. La primera narra lo acontecido en *Batman* y ...*ective* con el nuevo Batman y sus encuentros con ...woman, Joker y demás, mientras la segunda relata, ...*adow*, el viaje de Bruce y Alfred en busca de Jack ...ke y la Dra. Kinsolving. En uno de los recursos ...s ridículos vistos en mucho tiempo, se descubre que ...ectora es una mutante con el poder de sanar, así ...e Bruce recupera el andar de la noche a la mañana ...e prepara para volver a Gotham y anunciarle a Tim ...e deja de ser Batman. Quiere vivir por primera ...z en mucho tiempo y como parece que Jean Paul ...eva bien, no hay por qué preocuparse. Cuando ...ga a Gotham descubre la locura de Azrael y cree ...portuno enfrentarse a él. Este enfrentamiento tiene ...gar en el último capítulo de la trilogía: *Knightsend*. ...ga tiene lugar en todas las series del personaje ...rante julio y agosto de 1994 y en ellos Bruce de-...ota a Azrael y vuelve a ser Batman.

Mas series del Bat-Universo. Y van

Entre *Knightquest* y *Knightsend* aparecen nuevas series del Bat-Universo. *Catwoman* y *Robin*, cumpliendo así el deseo de muchos lectores. La serie de Selina la llevan a cabo Jo Duffy y ...n Balent, y *Robin* Chuck Dixon, como no puede ser menos, y Tom Grummet. Ambos títulos son correctos sin más, aunque *...bin* resalta más que el otro por tratar típicos problemas de un superheroe joven, con un Grummet excelente, como suele ser ...bitual. "Quería que la serie estuviera en directo contraste con ...s cómics de Batman", declara Dixon.

La *Trilogía Knightfall*, una vez concluida, ha servido a su propósito: atraer la atención hacia Batman e intentar aumentar las ventas a la vez que no sólo hace un ejercicio puramente comercial, ...no que saca algo de todo eso. "*Knightfall* es la cosa más interesante que he hecho jamás, porque es una historia muy complicada

La novelización de *La caída del murciélago*

que se planteó con mucha antelación", explica O'N. "Desde el principio iba a ser una historia que respondiera a la pregunta '¿Qué es un héroe?'. De niño ve. héroes que no amaban la violencia y que no mataba nunca a menos que tuvieran que hacerlo, y hoy en d el número de bajas en las películas es de setenta an de que acaben los créditos, y la gente se ríe cuand alguien muere de manera inimaginablemente horrib Eso me parece muy inhumano. Batman tiene que ser un héroe, y eso impide que sea un psicópata. Un psicop no puede ser un héroe. La psicopatía indica una fa de voluntad y si no eres capaz de tomar decisiones eres un héroe, eres una especie de mecanismo. Otr elemento es su negativa a tomar vidas humanas. Los psicópatas son absolutamente indiferentes al sufrim to de otros. Uno de los elementos de Batman que no explotamos mucho es su compasión. Padece por s víctimas y no disfruta provocando dolor. Eso es sobre lo que iba *Knightfall*: sobre lo que significa ser un héroe en los noventa. Una de mis preocupaciones es que nuestra interpretación se hubiera quedado desfasada, lo cual gracias a Dios parece que no es el caso".

La saga desarrolla bien ese concepto, mostrando a un Batman desquiciado que no duda en matar cuando el manto lo lleva Jean Paul, y a uno misericordioso y lleno de compasión cuando lo porta Bruce, el cual perdona a Azrael al final de la trilogía. La repercusión mediática de la historia se hace cada vez mas grande acaparando los setenta y un cómics de los que consta, junto a un serial de radio en la BBC y una novelización a cargo del propio O'Neil: "Creo que he tenido un privilegio que ningun otro narrador ha tenido en la Historia: poder contar la misma historia de tres maneras diferentes simultaneamente. Y, además, una historia sobre un personaje reconocible por el ochenta por ciento de la civilización de este planeta". Con Bruce otra vez con el manto de murciélago y con la definición de heroe bien delimitada, es hora de continuar explicando nuevas aventuras.

Mientras *Knightfall* se lleva toda la atención sobre el personaje en los cómics, el Señor de la Noche echa de menos el celuloide y ataca con una nueva película, esta vez de animación, un año y medio después de *Batman Vuelve*. En un principio se piensa en hacer una historia con todos los enemigos de Batman, pero ven

...no da para llenar más de una hora y se queda como el capítulo ... *Trial* (El juicio).

Para la película se cambia todo lo planeado y se presenta a Fantasma, un extraño personaje basado en El Segador de *Año* ... La historia principal la escribe Alan Burnett, Marty Pasko ...struye escenas de flashback y el propio Dini se encarga de todo ...referente al Joker. "Tiene una faceta perversa y sádica, pero eso ...ada equilibrado por el hecho de que sea un payaso gracioso", ...plica Dini. "Es alguien que podría ser tu mejor amigo. 'Oooooh, ...anto me alegro de volver a verte. Oooooh, mira, ...go unos globos y te los voy a regalar, ¿qué tal ...as'. Cuenta chistes y parece tu mejor amigo, y ...uanto le das la espalda te empuja a un pozo lleno ...enas que te hacen pedazos. El Joker considera ...Batman su igual. Batman es suyo, y el Joker está ...nente convencido de que Batman sólo existe ...proporcionarle nuevos desafíos, y espera cada ...o con impaciencia". Burnett por su parte profun...en el aspecto romántico del personaje: "Quería ...er una gran historia de amor con Bruce, porque ...vía no lo habíamos hecho en la serie de TV. ...una historia que le hiciera pensar".

Alan Brown es un artista visual que proporciona a ... y compañía con un programa de 3D para gene...r la ciudad de Gotham. El reparto es el mismo que ...de la serie de animación, con Kevin Conroy y su ...presionante cambio de registro para Bruce Wayne ...Batman y el excelente Mark Hamill como Joker, ...una risa terrorífica. En un principio la película se ...ensa estrenar en vídeo pero la Warner, ansiosa por hacer la com...ncia a la Disney, opta por estrenarla en cine, curiosamente con ...s productores Benjamin Melniker y Michael Uslan, los mismos ...*Batman* I y 2. El 25 de diciembre de 1993, *Batman: La máscara ...fantasma* alcanza las salas de cine.

El inicio de la cinta ya da a entender que estamos ante una gran ...aptación. La cámara sobrevuela Gotham mientras la música ...s recuerda la sintonía de Danny Elfman con coros sumándose ...orquesta. Bruce Wayne está perfectamente delimitado como ...playboy ocioso y aburrido que representa y la persona triste, ...esadumbrada y cansada que es, sensación que despierta en el ...spectador al verle contemplar el cuadro de sus padres mientras ...en la sala contigua se celebra una fiesta. Bruce cae rendido a sus ...recuerdos, sin oír la fiesta, sin percatarse de la vida que tiene lugar

Cartel de *Batman La máscara del fantasma*

a su alrededor, solo escuchando a sus padres una vez más, pro cando de nuevo la sensación de que el resto es silencio. Gra a estas secuencias, el largometraje analiza a Batman mucho profundamente que los dirigidos por Tim Burton, aunque pec del mismo error: representar al Comisario Gordon como una mera comparsa defensor de Batman pero con el que no guarda re alguna. Se presenta a un Joker excelente que en un moment la cinta proclama. "Uno tiene que protegerse contra todos es locos que andan sueltos" Además, ofrece homenajes al *tán* de Miller y Mazzuchelli con la persecución de la policía cor Batman.

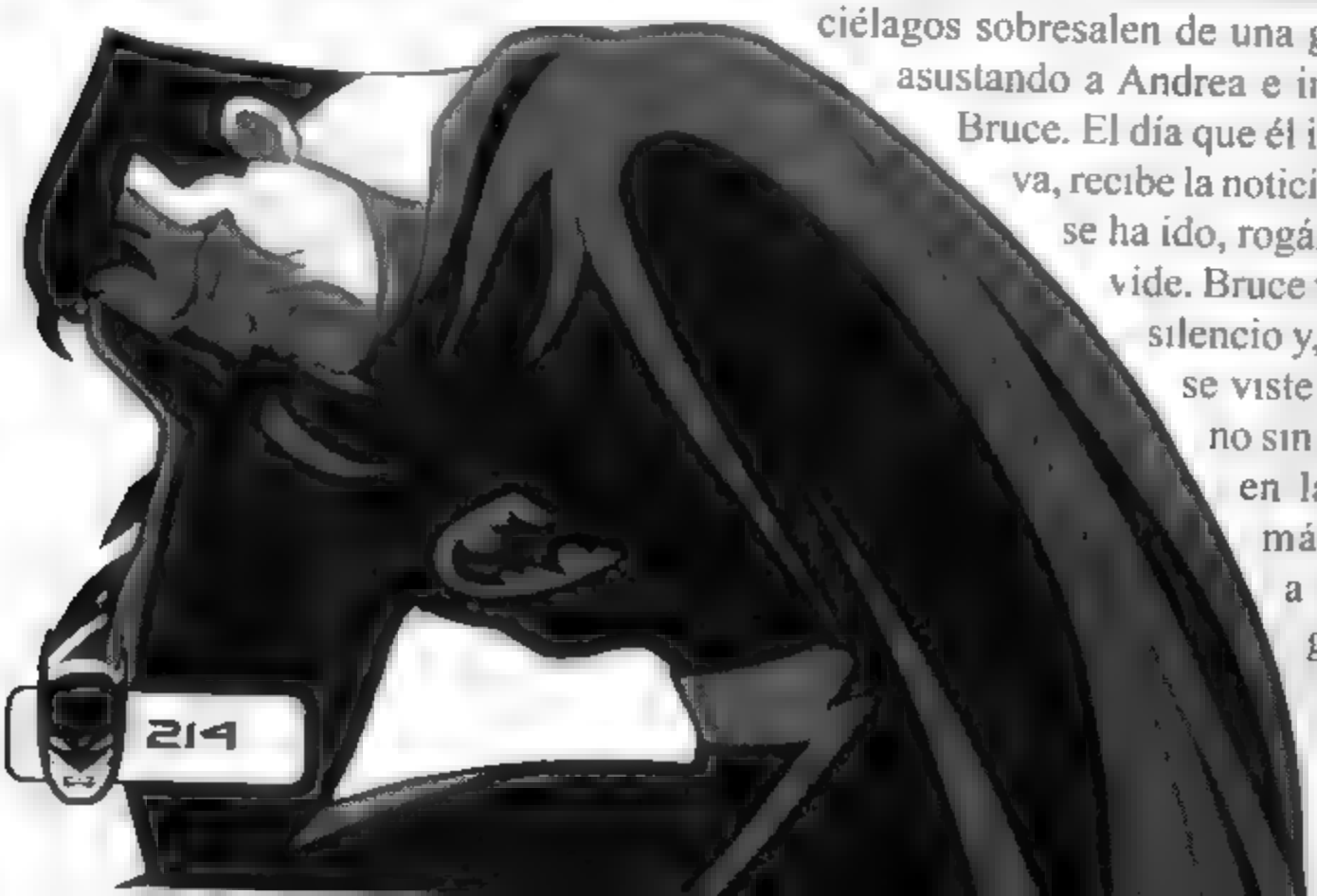
Alan Burnett, decidido a darle a Batman un nuevo interés romántico, crea a Andrea Beaumont, la única persona que cons arrancar a Bruce de ese silencio autoimpuesto antes de convert en Batman, ya que la película juega en todo momento con flashbacks Bruce se enamora perdidamente de Andrea y eso desestab sus planes, no sabe qué hacer y acude a aquellos que siempre escuchan: sus padres En una de las mejores escenas jamas representadas en pantalla sobre Batman, Bruce se arrodilla ante la tumba de sus padres en una noche tormentosa mientras les grita

Yo significa que ya no me importe No quiero defraudar de verdad. Pero yo... yo ya no siento tanto dolor como ant Vosotros podéis comprenderlo, ¿no es cierto? Ahora todo es t ferente Por favor, necesito que todo sea diferente Sé que os h una promesa pero entonces no sabía esto No contaba con q sería feliz... Por favor, decidme que está bien

Tal vez ya lo han hecho responde Andrea detrás de e *—Tal vez me enviaron a mi*

Bruce decide casarse con ella. Al besarse una multitud de m ciélagos sobresalen de una grieta del sue asustando a Andrea e impresionando a Bruce. El día que él investiga la cueva, recibe la noticia de que Andrea se ha ido, rogándole que la o vide. Bruce vuelve a caer en silencio y, ya en la cueva, se viste como Batman, no sin antes observar en las sombras, a máscara que va a ponerse, pre guntándose si eso es lo que

La pe cula capta a la perfección toda la esencia del persona e



quiere realmente... pregunta y ya respuesta ya conoce.

En el presente Batman cree que Andrea es dirigida por su padre y, en otra escena memorable, le pregunta:

–¿Obedeces aún las órdenes de tu padre?

–A la única persona en esta habitación a la que controlan los padres es a ti

Todo un golpe de efecto que provoca la marcha de Batman de la habitación y el llanto de Andrea. Toda esta concentración en torno a lo que los padres de Bruce significan queda remarcado por la frase que pronuncia Alfred: "Seguro que ellos hubieran querido que fuera feliz, señor", indicando que Bruce está equivocado en lo que hace, que sus padres no quieren que sufra por ellos, sino todo lo contrario, remarcando que el silencio que escucha es el de su propia alma, muerta junto a la de sus padres. El hecho de que Andrea y Bruce no pudieran acabar juntos la tiene a ella marcada de por vida, llevando una vida de venganza igual que Bruce, como le reprocha en este diálogo

Y lo que nos hicieron a nosotros. Lo que podríamos haber tenido. Tenían que pagarlo

–Pero, Andy, ¿qué puede solucionar la venganza?

Si alguien conoce la respuesta a esa pregunta, Bruce, eres tú

Batman contra el Fantasma

Al final la tragedia les mantiene separados, frustrando de nuevo las expectativas creadas de poder dejar de ser Batman y vivir la vida Bruce, apenado y triste, se autoculpa en la cueva mientras Alfred recoge los pedazos:

–No pude salvarla, Alfred

No creo que deseara ser salvada, señor. La venganza oscurece el alma, Bruce. Yo siempre temí que se convirtiera en aquello contra lo que luchaba. Usted pasa por el borde del abismo cada noche, pero no ha caído, y yo doy gracias al cielo por ello. Pero Andrea había caído en ese abismo hace muchos años y nadie, ni siquiera usted, la habría sacado

Andrea en un barco se dirige hacia donde le depare el destino, proclamando que está sola, igual que Batman, quien una noche

Hora Cero remueve la continuidad

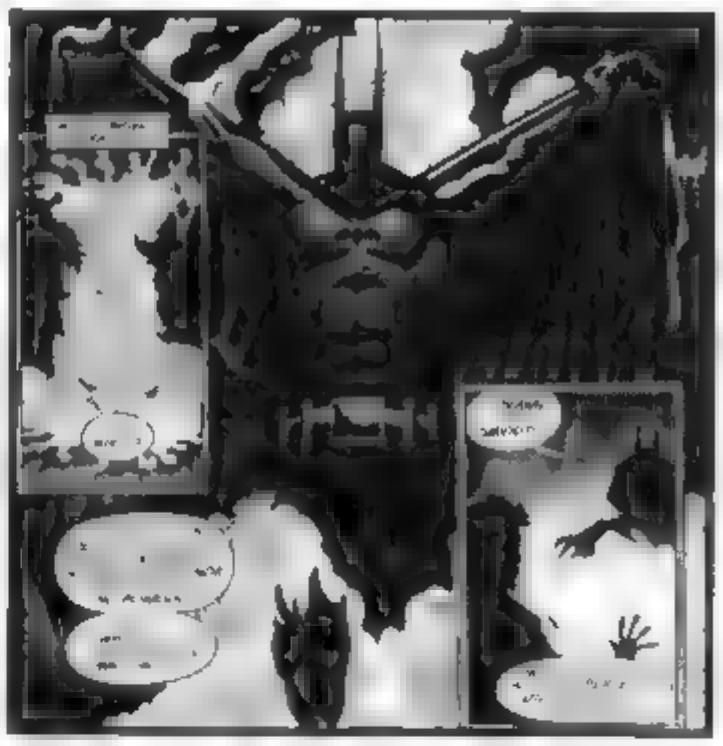
mas aguarda en los tejados de Gotham. Cuando la Bat-Señ ilumina el cielo y el Señor de la Noche la observa, seguramen sopesando lo que podría haber sido y no será, sopesa la oscu dad que corroe su alma por culpa de la venganza pero, a pesa de todo, acude a la llamada, puesto que es tarde para cambiar nada. Con muestras de cansancio, Batman prosigue su lucha contra el crimen. Toda una lección sobre qué es Batman y qué le mueve para hacer lo que hace. Eso es *Batman: La máscara del fantasma*, una auténtica obra maestra que sobresale como la mejor película de Batman de todos los tiempos.

Tras *Pródigo*, Bruce decide ser más oscuro que nunca

Batman en cine, en televisión, con nueva película de animación y con una extensa saga recien concluida en los cómics. Los años noventa pertenecen al murciélago. Con casi un millón y medio de ejemplares vendidos del *Batman* 500 el personaje debe proseguir su marcha, y esta vez la gran saga DC de 1994, *Hora Cero*, cambia un poco su origen, retocando el único cabo suelto.

En el *Detective* 678 (septiembre de 1994) Dixon y Nolan muestran que Joe Chill nunca asesinó a sus padres. La identidad de su asesino permanece y permanecerá en las sombras, siempre será 'aquel criminal que huyó', con lo que se añade más peso al aspecto trágico del origen de Batman.

porque de esa manera Batman verá en todos y cada uno de los criminales que atrape el rostro del asesino de sus padres. La venganza cobra mucho más sentido globalizándola que no sólo centrada en un único hombre. Él hace lo que hace para que nadie más pase por ello, pero también por su propia venganza personal de pensar que a lo mejor, esa noche, ha detenido al que lo empezó todo Batman, ante la tumba de sus padres, piensa: "La duda sigue aquí. Aunque fuera una ilusión, siento incertidumbre. ¿Es posible que nunca llegara a su asesino ante la justicia? Al fin y al cabo, importa? ¿Representa alguna diferencia en lo que hago? No. Ninguna diferencia"



El particular Batman de Kelley Jones

"Hicimos este cambio porque pensamos que las motivaciones de Batman eran más fuertes si no sabía quien asesinó a sus padres", comenta O'Neil. "Se puede discutir si la decisión fue acertada o no, si la historia gusta o no, pero no me desagrado entonces ni me desagrada ahora. Nunca he querido cambiar algo de *Año Dos* o de cualquier otra cosa que hayamos publicado solo porque sí. Siempre hemos intentado hacer de la historia algo relevante".

A mes siguiente este origen queda establecido en todas las series del personaje y, en el *Robin* 0[*], Bruce decide tomarse un tiempo para pensar en todo lo ocurrido durante *Knightfall* y cede el manto a Nightwing. Se desata *Pródigo*, donde Dick y Tim forman equipo para limpiando Gotham. El Comisario Gordon nota que este Batman vuelve a ser otro distinto, lo que provocara más de una rencilla en el futuro porque Gordon creía que Batman era su amigo.

Pródigo se desarrolla desde noviembre de 1994 a enero de 1995 en todas las series principales de Batman, además de *Robin*, con lo que los autores siguen ofreciendo historias correctas dentro de la moda de crear sagas cruzandose con multitud de títulos y causando la huida de lectores que no pueden costearse semejante gasto al mes. La saga concluye en el *Robin* 13 con el regreso definitivo de Bruce Wayne como Batman, pero con el traje ahora más parecido al de las películas. El diseño

[*] Todas las series DC del mes de octubre de 1994 tuvieron numeración 'cero' por la saga *Hora Cero*, ya que representaba un nuevo comienzo. Al mes siguiente todas volvieron a retomar la numeración donde se quedó el mes anterior

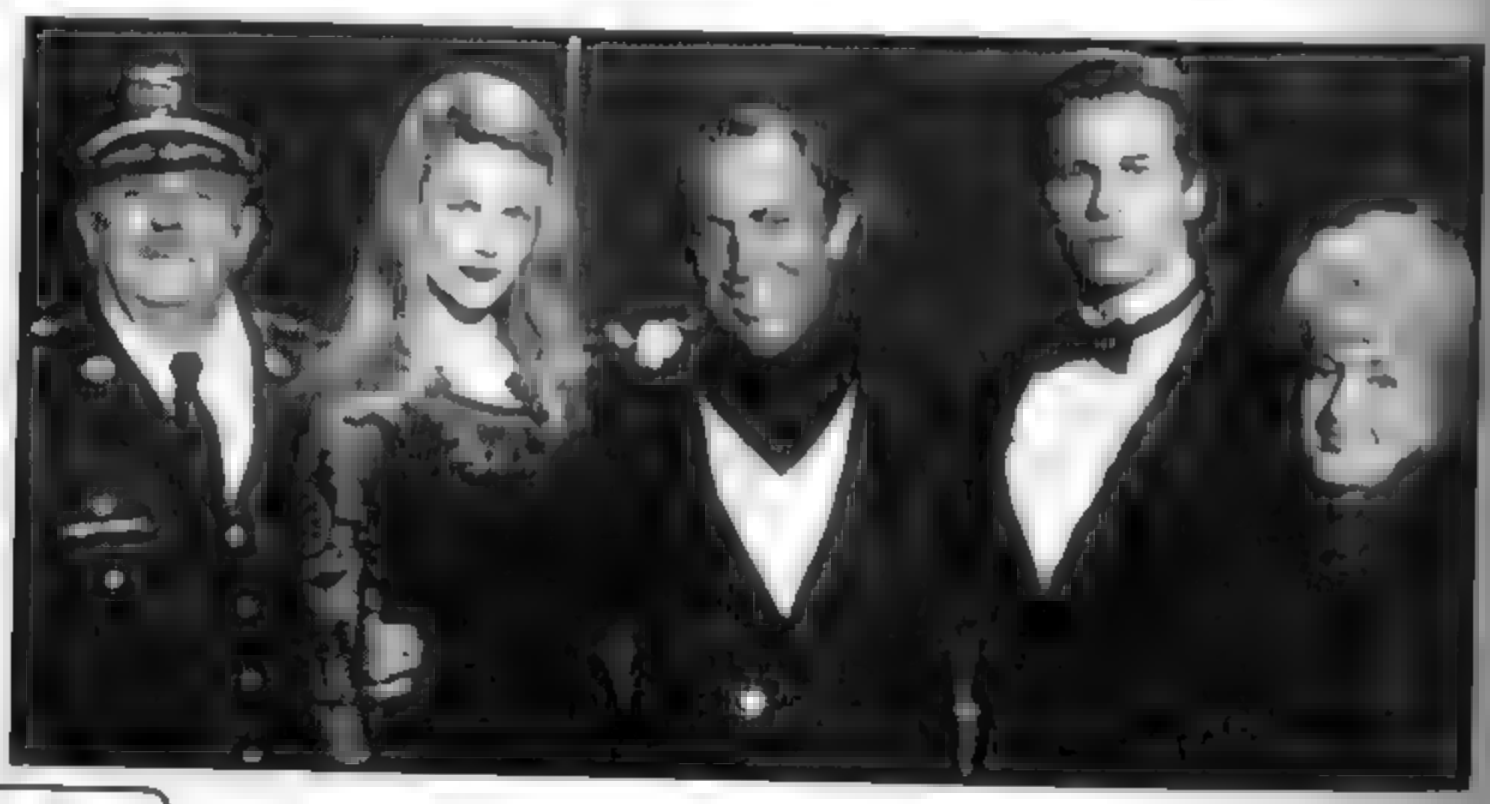
Joel Schumacher, nadie sospecha lo que tiene pensado hacer con la franquicia

azul, gris y con óvalo amarillo, intacto desde 1964, es desechado por uno completamente negro con óvalo amarillo. Un cambio mejor sin dudas.

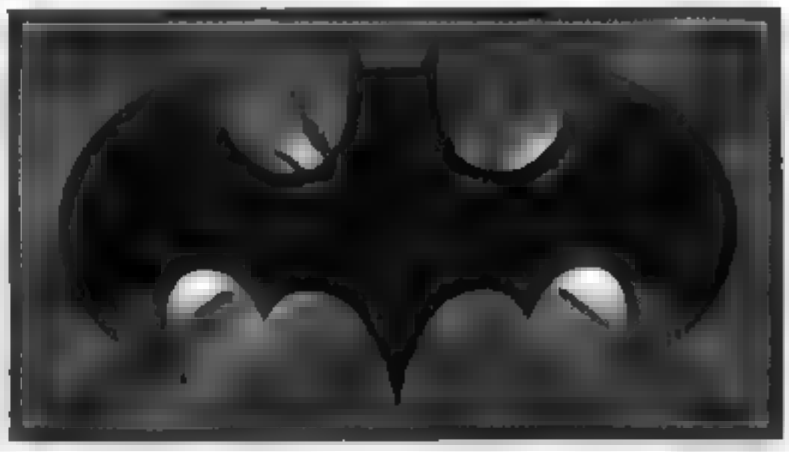
Kelley Jones, autor conocido por las novelas gráficas de *Batman & Dracula*, pasa a ser el dibujante regular de *Batman* tras Mike Manley. El problema es que, pese a ser idóneo para tramas especiales, su estilo no se adapta bien en una serie regular, con resultados algo grotescos. Pese a que su Batman infunde terror en estado puro, en otras ocasiones parece un simio. El ambiente por lo menos es claramente diferenciado del que se respira en las otras series y, junto a Doug Moench, revisa a muchos villanos, como Mr. Frío, Killer Croc, el Espantapájaros, Máscara Negra y Dos Caras. El primer número de Jones es el 515 (febrero de 1995) y pertenece a la saga *Troika*, donde la KGBestia regresa tras su paseo por *Robin III* y Lucius Fox, personaje que lleva algunos años apareciendo por las series, cobra más importancia como brazo derecho de Bruce en Empresas Wayne. Después de *Troika*, todas las series vuelven a su cauce y se desentienden las unas de las otras para dejar más libertad a sus autores con sus propias historias: en *Shadow* Alan Grant sigue al frente con su inimitable firma, en *Batman* toque de terror, y en *Detective* Dixon le da un buen tono detectivesco, con nuevo policía: MacKenzie Bock, también conocido como 'Tapa Dura', por su afición a la lectura.

Bob Kane con Pat Hingle, Nicole Kidman, Val Kilmer y Elizabeth Sanders, mujer de Kane

Por si estos últimos años no han sido lo suficientemente tremendos, con tres películas, una serie de animación y una saga tras otra en los cómics, se anuncia un nuevo golpe de efecto por parte de la Warner para que nadie se olvide del Señor de la Noche: *Batman 3*.



"Creo que les interesa tener otro punto de vista del asunto. Sigo ...ionado con el proyecto porque ese universo me importa mu... Es como haber criado a un niño y verlo volar con sus propias ... Me siento muy cerca de Batman y estoy dispuesto a dar todo ...o de consejos al estudio si lo desean, pero ...go que distanciarme un poco, porque, al fin ...cabo, Batman les pertenece". Así concluye ... Burton su relación con el Hombre Mur... ...ago, quedándose en el papel de productor, ...s por cumplir que por otra cosa, puesto que *...tman 3* va a demostrar ser algo totalmente ...puesto a las dos entregas anteriores.



Los impactantes títulos de crédito intentan tapar la aburrida película que se esconde tras ellos

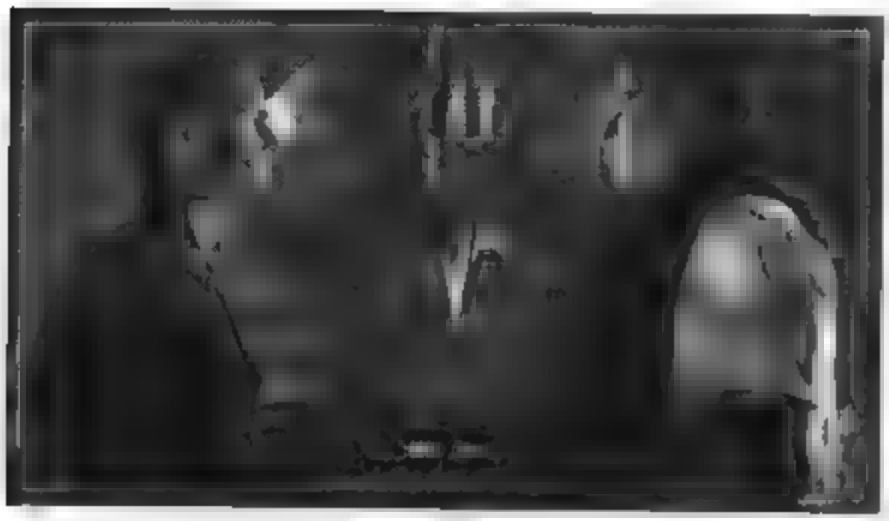
Warner esperaba recaudar mucho más con *...on Twelve* y eso provoca la búsqueda de un director más co...cial y menos oscuro, sin una visión personal que aportar. El ...gundo es Joel Schumacher (1939) quien trae consigo al guionista ...va Goldsman. Éste reescribe el guion hecho por Lee y Janet ...Scott Batchler. "Con la tercera película había mucha presión", ...uerda Goldsman. "El futuro de la franquicia estaba en riesgo ...spués de la segunda entrega. A la gente le pareció demasiado ...scura e inquietante, con lo que debido a las realidades del cine ...mercial, la franquicia estaba en serio peligro, aunque Joel tomó ...decisión sin ningún temor. Yo le ayudé en todo, pero realmente ...Joel Schumacher quien revivió a Batman".

...o primero que hace el director es reunirse con Michael Keaton, ...e parece tener un contrato de quince millones de dólares para ...ver a ser Batman. A pesar del dinero, Keaton decide no volver ...enc...rnar al Señor de la Noche después de la reunión con el di...ctor, porque la dirección en la que quiere ir no es la que al actor ...e gustaría. Si la presión ya era fuerte, ahora ...n actor principal es incluso mayor. Bob ...ley, de la Warner, habla con Schumacher para ver a quién tiene como candidato para Batman. El director recuerda que le gustó ...a actuación de Val Kilmer en *Tombstone*, ...s que llama al agente de Kilmer y el actor, ...n ver el guión y sin hablar con Schuma...cher, acepta. Problema resuelto. "Considero est...pendo el trabajo de Michael Keaton en ...s dos primeras entregas", declara Kilmer. "He querido explotar el carácter heroico y ...stante del personaje, además de presentar

Por fin aparece Robin en la pantalla grande.

una concepción erotica del mismo que hasta el momento no se había potenciado en la serie".

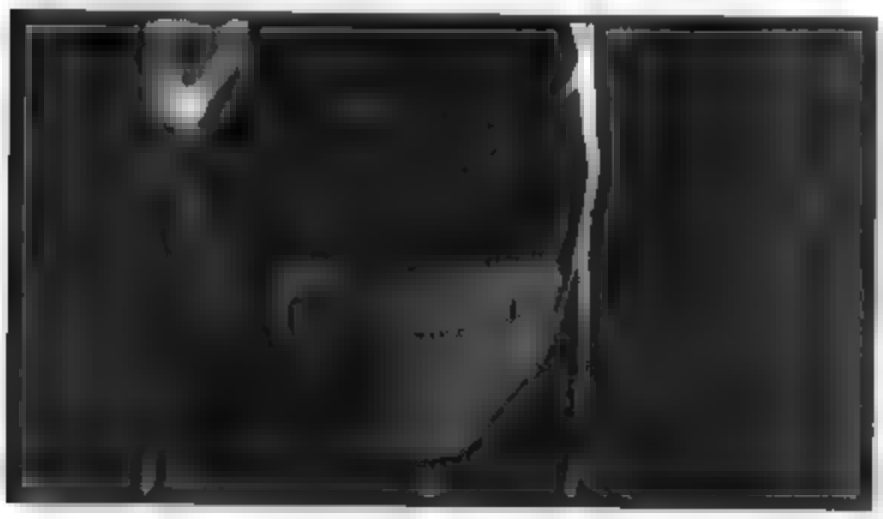
Los villanos de esta entrega están muy claros en la mente del director: el Acertijo y Dos Caras. Para el primero se presentaron actores como Robin Williams (presente en todo casting de Batman) y Bill Murray pero quien se lleva el gato al agua es Jim Carrey, superestrella del momento gracias a *La máscara*. Con Dos Caras está el siempre pospuesto Billy Dee Williams. "Nunca consideré a Billy Dee Williams para el papel porque creo que él es un héroe", declara Schumacher. "Siempre le he visto como Clark Gable". En su lugar el director quiere conseguir a Tommy Lee Jones, con quien acaba de trabajar en *El cliente*. Jones firma para el papel encantado y comenta lo siguiente: "Dos Caras es un personaje bifurcado, una especie de Jekyll y Hyde simplificado a nivel de dibujo animado", con lo que demuestra un desconocimiento absoluto de la profundidad del personaje.



Bruce y Dick tienen que ser padre-hijo, no hermano mayor-hermano menor

El papel de damisela en apuros recae en un personaje de nuevo cuño, la Dra. Chase Meridian, interpretada por Nicole Kidman, quien arrebata el papel a Renee Russo o Sandra Bullock. Por otra parte, para llenar la película de más actores y conseguir vender más muñecos, Schumacher introduce a Robin, cosa que contenta mucho a la Warner, donde ya piensan en las ganancias que conseguirán con el merchandising. Robin pasa a tener el rostro de Chris O'Donnell y las primeras reglas que le asigna el director es que este Robin no es el de la serie de televisión, no quiere un chico ridículo, sino un joven con personalidad capaz de enfrentarse a Batman. El tener a Kilmer en el reparto en lugar del esperado Keaton cambia la dinámica entre Batman y Robin. "No se convirtió más en una relación hermano mayor-menor", declara O'Donnell. "En un principio estaba escrito como un personaje más joven y al principio, con Michael Keaton en la película, iba a ser más del estilo padre e hijo".

Si esto no es estar fuera de personaje, qué lo es



Barbara Ling toma el puesto de diseñadora de producción, confeccionando una nueva Gotham con más colorido según las directrices del director, que no quiere nada de la oscuridad abrumadora que tenía *Batman Vuelve*. El propio Goldsman,

mientras contempla el rodaje, comenta. "Este tercer episodio es una cascada de colores, parece un verdadero carnaval, acentuando esa sensación por el ritmo frenético que luce. En la película ves cosas que no esperas encontrar en un filme de Batman". Se diseña un nuevo Batmovil, un nuevo Batplano, una nueva Gotham, todo con tal de demostrar que esto es diferente. Sólo quedan Michael Gough y Pat Hingle como Alfred y Gordon. Incluso la música cambia de compositor, de Danny Elfman a Elliot Goldenthal, eso sin contar con la gran cantidad de grupos de moda que prestan una canción al largometraje para vender más CD's. Con todos estos alicientes que hacen temer lo peor, *Batman Forever* se estrena el 16 de junio de 1995.

Kane y un Jim Carrey desmadrado

El resultado no es tan malo como el previsto. Tiene algunas escenas que pueden salvarse y una segunda lectura de algunas secuencias aporta matiz, pero en general es una película que demuestra un alejamiento claro de la riqueza que contenía el Batman de Burton, aunque esto es precisamente lo que se pretende.

Los créditos iniciales son espectaculares y muy comerciales. Luego vemos a Batman vistiéndose para salir a patrullar. El verle coger un montón de artefactos deja entrever que algo va mal desde el principio. Cuando Batman aparece al fin junto al Batmovil, la primera frase que se oye en toda la película es "¿Puedo persuadirle para que se lleve un bocadillo, señor?" Efectivamente, algo va muy mal. Esta frase parece repetirse a lo largo de toda la película como un mantra porque la paranoia del sinsentido, el carnaval descarado sin coherencia alguna es lo que tiene lugar durante las dos horas de metraje. Aún así, tiene partes salvables, como presenciar a Nigma creando su doble personalidad o la sensación de culpa de Bruce por la muerte de los padres de Dick, acrecentada aquí porque Dos Caras los asesina mientras va en busca de Batman, de ahí que hablando con Alfred, Bruce diga "Yo les maté". La negación de Bruce ante la posibilidad de ver a Dick como su socio es otro punto positivo, ya que Batman cree que Dick todavía tiene elección para no despertarse cada día y contemplar que su vida se ha convertido en venganza.

En Dos Caras demasiado risueño

El origen de Dos Caras reducido a un informativo
Otra genialidad de Schumacher

La Dra. Meridian, dejando aparte la psicología barata con la que analiza todo lo que ocurre, hace una declaración sobre lo que le atrae de Batman con la que consigue definir el concepto a base de bien: "¿Por qué ese hombre hace eso? Es como estar condenado, como cumplir una penitencia. ¿Qué clase de crimen habrá cometido para merecer esa clase de vida nocturna?". Por lo demás, goza de diálogos bastante estúpidos, acrecentados por un ir y venir de ideas que parecen morir antes de tomar forma. En un momento de la película, y sin saberse muy bien por qué, Bruce decide que Batman ya no existe. Como ha encontrado la felicidad con Chase, ya le da igual que el Acertijo y Dos Caras sigan matando. Esto está fuera de personaje completamente, haciendo irreconocible a Batman tambien por culpa de un insulso Val Kilmer, que usa el mismo registro ya sea como Bruce que como Batman y que en todo momento tiene la misma mirada perdida. Su calidad de hermano mayor de Dick quita autoridad y presencia en unas escenas en las que Bruce deberia sobresalir muy por encima de Robin.

Los trajes dejan entrever ciertas mejoras en cuanto a flexibilidad, aunque se añaden pezones y unos traseros y paquetes más marcados y en primer plano, cosa por la que Bob Kane, contratado como asesor pero como si no estuviera, se queja. Kane tampoco encuentra de su agrado el que Robin lleve al principio un pendiente, a lo que O'Donnell responde: "¡No te preocupes, lo llevo en la oreja izquierda!"

El Dos Caras de Schumacher es un atentado contra el personaje de cómic. Ridiculizado, disminuido a mero comparsa del Acertijo, Schumacher hace de Tommy Lee Jones su Jack Nicholson

El Acertijo, único personaje bien caracterizado

rticular y lo convierte en su propio Joker. Durante ...película, Dos Caras lanza su moneda una y otra vez ...ra ver si sale el lado malo y puede matar, algo en ...ura del personaje porque, si quiere matar, ¿para qué ... a la moneda? Las risas constantes, el interminable ...to de "¡Sí, sí!" y las tonterías que dice, convierten a ...s Caras en un personaje insoportable falto de toda ...profundidad que tiene el original, con la que podría ...ber llenado él sólo una película entera (o dos). Ni ...era se cuenta bien su origen, observándose sólo ...través de una noticia de televisión, porque, para el ...ector, explicar el origen de Batman, Robin y el ...rtijo ya es mucho como para añadir otro.

El único personaje que parece saber dónde está ...re tanta locura es, precisamente, el loco de Carrey, ...pel que interpreta correctamente. Edward Nigma ...empre ha sido un pirado en toda regla y, si bien Ca... a veces sobreactúa, lo lleva por buen camino. La ...ena en la que baila mientras destruye la Batcueva ...digna de elogio. Alfred sigue en su línea en medio ...semejante caos y el Comisario, una vez más, es ...ado completamente, aunque al principio pareciera ...ba a tener más protagonismo.

La Warner está contenta. Ya tiene su película ...mercial en la que Batman llega a vestir hasta dos ...rajes distintos, con lo que los muñecos están más ...garantizados. La cinta recauda casi doscientos ...nes de dólares en taquilla y muchos más con el ...rchandising. Los directivos felicitan a Schumacher. ...posible hacer lo contrario, porque ha seguido a raja... la voluntad del estudio. Lo único que aporta esta ...cula es un nuevo diseño para el Asilo Arkham que ...comics terminan por adoptar. El resto, como si no ...biera existido. Michael Keaton declara: "Ahora la ...n entiende por qué decidí no hacer *Batman Fore...*" Por desgracia, y como era de prever, Schumacher ...ncia que en breve hará *Batman 4*. El consuelo de los aficionados ...que peor que esta no puede ser, ¿verdad?

Two of a Kind, la mejor historia de Dos Caras es de Timm

Las consecuencias de *Batman Forever* son las mismas que ...saron las anteriores entregas, más series con las que explotar el ...n, como *Azrael*, con Dennis O'Neil y Barry Kitson, donde Jean

Paul descubre sus raíces acompañado de sus propios personajes secundarios, como la hermana Libby o el padre Brian Bryan y *The Batman Chronicles*, serie trimestral con diversas historias cortas sobre el Bat-Universo.

Una de las miniseries que tiene lugar es *Nightwing* por O'Neil y Greg Land, que diseña un nuevo y excelente traje para Dick, aunque por desgracia no se pueda decir lo mismo de su estilo de dibujo en esta época, muy encasillado en marcar demasiada musculatura y con una narrativa bastante pobre. Otra miniserie reseñable es *Batman: Black & White* en la que multitud de autores dejan su impronta con una historia corta. De entre todas sobresale *Two of a Kind* (Dos de una especie) de Bruce Timm en la que retrata en ocho páginas a un Dos Caras como nadie lo ha hecho nunca en lo que supone una bofetada al de *Batman Forever*. En 1995 y debido a la saga DC del año, *Underworld*, algunos villanos de Batman se actualizan, como Mr. Frío, que consigue una armadura mucho más potente, o Polilla Asesina, que muta en una polilla humana asquerosa llamada Charaxes. El Comisario Gordon, por su parte, vive malos tiempos con su esposa y su trabajo, del que es despedido a favor de su mujer, cosa que no consigue calmar el ambiente.

Al año siguiente sale un especial dedicado a Oráculo y Canario Negro llamado *Birds of Prey* en el que ambas se unen como agentes libres para desfacer entuertos de la mano de Dixon y Gary Frank. El éxito es tal que surgen nuevas miniseries y especiales sobre este simpático dúo "Una de las causas de su éxito es que ha atraído a una audiencia femenina", comenta Dixon "El editor Jordan Gorfinkel y yo nos hemos asegurado de que haya una buena

historia en cada número. Creo que el modo de atraer lectoras es que la historia sea todo lo densa que puedas, porque no quieren a dos tipos sacudiéndose durante veintidos paginas. Quieren algo mas. Eso nos ha ayudado, porque cada vez que llegan lectoras se nota en las ventas, suelen ser más leales. *Birds of Prey* tiene mas subtramas aún que *Nightwing*, que era mi serie mas cargada. No cree a Oráculo ni tampoco a Canario Negro, pero las dos juntas son más o menos mías".

Los meses pasan sin ningún evento reseñable, algo a lo que O'Neil va a poner solución. Reúne a todo su equipo y propone una nueva saga con la que agitar las ventas y acaparar la atencion. De esta reunión nace *Contagio*, que se desarrolla en todos los Bat-titulos durante marzo y abril de 1996 y en la que Gotham se ve asolada por una variante del virus Ebola. Tras *Contagio* está planeado que aparezca *Legado*, su secuela, pero entre una y otra se dejan tres meses de descanso en los que llega El Guardián (*Detective* 697-699), villano adoptado de la serie de animación. En *Legado* se descubre que el responsable de todo es Ra's al Ghul, que sigue con su idea de masacrar a la Humanidad. Esta saga cuenta con el regreso de Jean Aparo. Todo comienza en el *Detective Comics* 700 (agosto de 1996) por Dixon y Nolan, quienes brindan un cómic de pura aventura muy entretenido. La saga goza de un ritmo más estable, no como *Contagio*, en la que a veces el desarrollo se ralentizaba demasiado. Batman, Robin y Nightwing viajan por todo el mundo para detener el plan maestro de Ra's a la vez que éste deniega a Batman su puesto como sucesor, ya que parece haber encontrado uno nuevo: ni más ni menos que Bane, con quien Batman se cobra la revancha en el *Detective* 701. Graham Nolan mejora mes

George Clooney, el gran Batman que podría haber sido y no fue

a mes, consiguiendo convertirse en uno de los mejores dibujantes de Batman de esta época. A final de *Legado*, Gordon vuelve a ser Comisario y arregla las desavenencias con Sarah. Todo listo para emprender una nueva etapa, esta vez lejos de grandes sagas, al menos eso es lo que promete O'Neil.

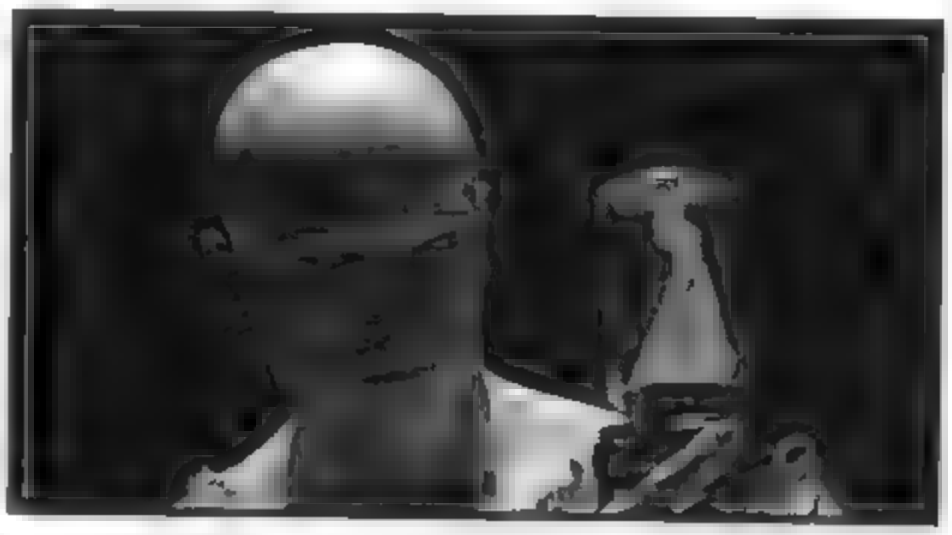
En octubre de 1996 se presenta la ocasión de sacar otra nueva serie del Bat-Universo dedicada a Nightwing gracias al éxito de su anterior miniserie. La colección pasa a manos de Dixon y el joven Scott McDaniel, un dibujante innovador que experimenta toda una evolución desde sus primeros pasos en *Daredevil*. McDaniel juega con planos retorcidos, composiciones innovadoras de viñetas y demás trucos para causar un buen impacto en el lector y esconder sus carencias. "Mi objetivo con esa serie era el mismo que con *Robin*", explica Dixon. "Hacer de Nightwing un héroe individual, no Batman Jr. También quería crear una nueva ciudad para el Universo DC que sobreviviera en el tiempo". Esa ciudad es Bludhaven, situada muy cerca de Gotham y mil veces peor, gobernada por el mafioso Blockbuster y con un cuerpo de policía podrido hasta las entrañas. Aquí no hay Comisario Gordon. Dick cree conveniente quedarse en esta ciudad y así lo hace, consiguiendo una de las mejores series derivadas de Batman donde Dixon hace su mejor trabajo con diferencia.

En *Batman, Detective* y *Shadow*, Moench, Dixon y Grant prosiguen cada uno con su estilo, sin desviarse de la norma. Moench introduce a Vesper Fairchild, periodista y nueva pareja de Bruce. Y así, mientras las series prosiguen su curso sin desmarcarse en ningún momento pero sin caer tampoco en lo aburrido e insufrible,

Uno de los pocos momentos en los que se ve a Mr. Frio tan trágico como es

Warner anuncia lo temido: *Batman 4* se estrenará en 1997.

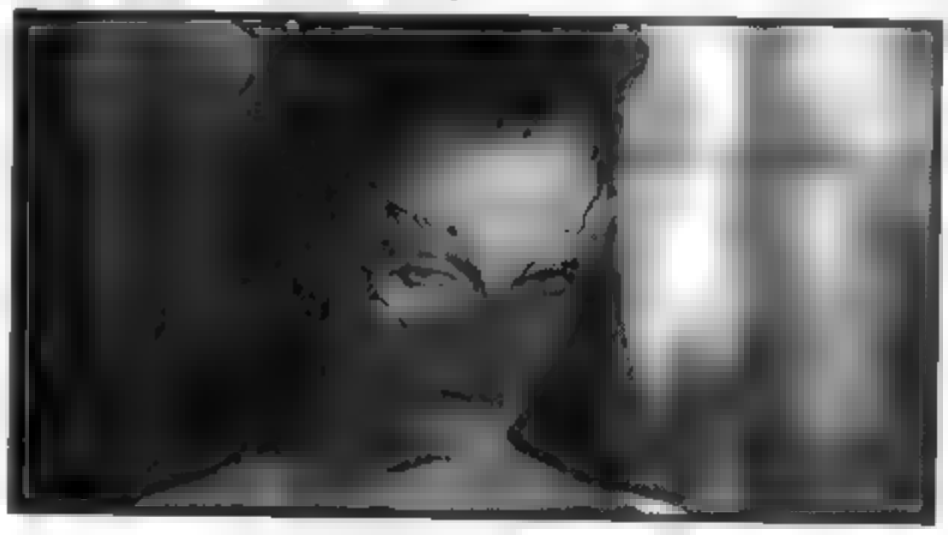
Sin apenas tiempo para digerir *Batman Forever* y con la productora todavía contando billetes, Joel Schumacher se pone manos a la obra para realizar el cuarto episodio: *Batman & Robin*.



Schwarzenegger emulando brevemente a Mr. Freeze enfadado

Tras no haber acabado muy bien con Val Kilmer, Schumacher decide poner a otro intérprete en el Bat-traje. Esta vez le toca a George Clooney (1961), un excelente actor que despierta la esperanza entre el público, porque probablemente sea uno de los que mejor encarne al mejor Batman. El director lo tiene claro. "George es el mejor Batman de todos. Ha otorgado humanidad al personaje. Michael Keaton y Val Kilmer hicieron un excelente trabajo, pero George es mejor porque se ha distanciado de esa imagen de autocompasión, de ese lema vital 'mis padres han muerto' totalmente fuera de esta. George tiene treinta y cinco años. A esa edad ya es hora de que alguien supere un trauma por el que paso hace mas de dos décadas". Con estas declaraciones, Schumacher deja fuera de toda duda que no sabe de qué personaje habla. Clooney, con las ideas de Schumacher en la cabeza, declara: "Creo que ya cansa esa imagen de un Batman apesadumbrado. Analicemoslo por un minuto: su vida no ha sido tan mala. Este tipo ha sido bendecido. Siempre se acuesta con las chicas más guapas, tiene un coche impresionante... ¿por qué razón debe estar siempre deprimido?" Si ya se veía que el director no sabe dónde se encuentra, con esto se confirma que Clooney no tiene ni idea de quién es Batman. Las esperanzas empiezan a perderse. Por lo menos ahora la relación padre-hijo sí que funcionará. Robin muestra un nuevo traje, basado en el de Nightwing. ¿Por qué lo llamarán Robin cuando quieren decir Nightwing?

Una Batman es a preciosa Hiedra Venenosa



Los villanos en esta ocasión son Mr Frío y Hiedra Venenosa. Para Victor Fries se piensa en Patrick Stewart, quien habría quedado excelente con un tono trágico como el de la serie de animación, pero deniega la propuesta a favor de Arnold Schwarzenegger (1947). Lo que en un principio ya parece un error de casting, se revela como una catástrofe cuando el actor define a su personaje: "Es un cruce entre Terminator y una pantera". ¿Pero alguien sabe qué están rodando?

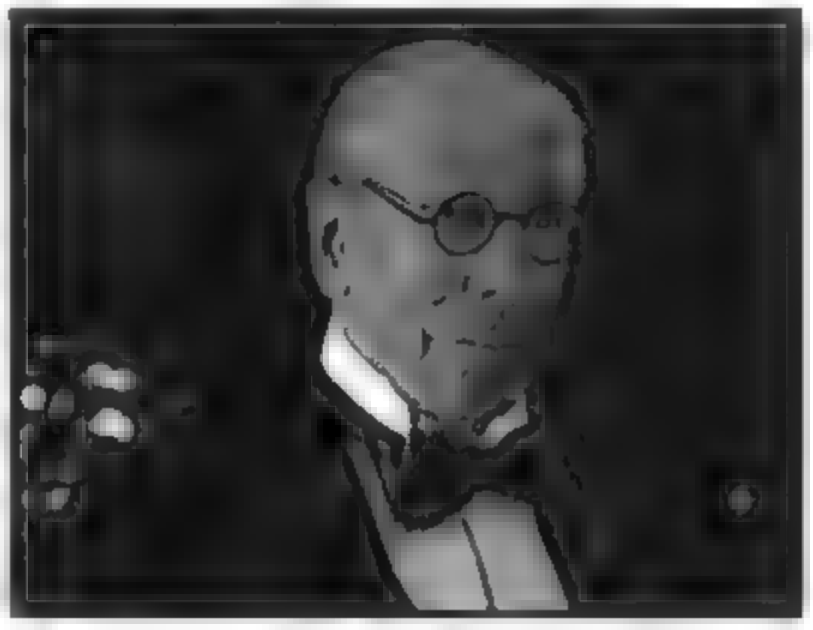
¡Batman y Robin surcando en el aire!

La preciosa Uma Thurman es Hiedra, pero los villanos no se quedan ahí: también introducen a Bane, con lo que los rumores corren sobre si en la película le partirán la espalda a Bruce. Como parece que no hay suficientes personajes (ya se sabe que nunca se podrán hacer suficientes muñecos si cabe uno más) llega Batgirl, interpretada por Alicia Silverstone, con lo que el Comisario Gordon por fin tendrá protagonismo, o eso parece. Pat Hingle repite en ese papel y Michael Gough como el eterno Alfred. Barbara Ling vuelve como diseñadora de producción, añadiendo más colores si cabe y creando muchos vehículos, uno para cada personaje. Elliot Goldenthal repite en la música y esta vez Akiva Goldsman es el único guionista.

Clooney pasa por las penas que ya sufrieron Keaton y Kilmer antes que él: "El Bat-traje debería llamarse bat-regimen. En su interior no se oye nada, casi no se puede respirar, te quedas deshidratado, aunque más vale no beber para evitar males mayores". El rodaje va sobre ruedas y concluye dos semanas antes de lo previsto. "Ha sido la vez en la que mejor me lo he pasado haciendo una película", declara el director. "Todo el mundo ha sido muy profesional, nadie llegó nunca tarde, todos se sabían el guión. En fin, que no he tenido que hacer con los actores el trabajo que sus padres no habían hecho con anterioridad. Porque yo hago películas, a mí no me pagan por jugar a ser guardián, psiquiatra o experto en drogodependencias".

El 20 de junio de 1997 se estrena el cuarto capítulo de Batman. Desde el primer diálogo con Robin gritando: "¡Yo también quiero un coche! Es lo que enrolla a las nenas", la respuesta de Batman: "Por eso es por lo que Superman trabaja solo", hasta la frase final: "Nos va a hacer falta ampliar la cueva", la película se muestra como un despropósito absoluto en el que nadie hace bien su papel

salvo Thurman, que retrata de manera correcta a Hiedra hasta que se llega a la parte final de la película, donde se desmelena de mala manera. Bane aparece como un imbécil cuya frase más larga es "salida". Si lo de Dos Caras parecía horrible, el tratamiento de Bane es de vergüenza ajena. Silverstone hace de Batgirl una niña insufrible que deseas que caiga muerta al instante. Encima cambian su origen: de sobrina de Gordon a sobrina de Alfred. Ya parecía raro que le fueran a dar relevancia al Comisario. Aparece Elle McPherson como Julie Madison, la primera novia de Bruce en los tebeos, que en la película hace de mero florero. La estructura del filme es exactamente igual a la de *Batman Forever*, sólo que peor hecha. Con los más de doscientos millones de dólares de presupuesto se puede ver a Batman y Robin patinar, surfear por el cielo, hacer chistes tontos y pintar la ciudad de cuantos más colores chillones mejor. Quien aporta el único diálogo digno de mención es Alfred, a quien Bruce le pregunta:



Alfred, el único con dos dedos de frente en toda la película

Alfred, ¿soy cabezota? ¿Lo siempre o a mi manera o fuera?

Pues sí, de hecho sí. El azar y la muerte le quitaron a sus padres. Pero en vez de convertirse en una víctima, usted ha hecho todo lo posible por controlar el destino, porque ¿qué es Batman sino un esfuerzo por dominar el caos que invade nuestro mundo? Un empeño por controlar incluso esa muerte.

Silencio.

—Pero no lo consigo, ¿eh?

—Ni ninguno de nosotros.

Alfred es de nuevo el único que aporta algo a esta vacía película. Sentimientos de pérdida ante su posible muerte se mezclan con la confianza que han de conseguir mantener Batman y Robin entre sí. Mr. Frío aparece como una caricatura mala, ridiculizado en todo momento (si hasta tiene alas) con lo que, entre chistes y situaciones estúpidas, esta película se revela como la serie de los sesenta hecha con presupuesto de los noventa. Schumacher declara: "Es mi Gotham City". Nunca se dijo verdad más grande.

La taquilla no responde esta vez, dándole apenas unos cien millones de recaudación. El batacazo que se lleva la Warner le está bien merecido. Esta cinta marca el final de la franquicia, hundiendo a Batman en el olvido, porque para este tipo de películas, mejor no hacer ninguna. Schumacher y Clooney daban por hecho *Batman 5*, pero todo se echa para atrás y el propio actor declara

años después: "De lo único de lo que me avergüenzo en mi vida es de haber hecho *Batman & Robin*".

Tal atentado contra el personaje hace desviar la mirada del celuloide, excepto por la segunda cinta de animación que se estrena en 1998 *Batman: Sub Zero*, la cual da toda una leceión sobre cómo hacer películas, superando en todos los aspectos a la última entrega de Schumacher, sobre todo en la interpretación de Mr. Frio. La serie de animacion pasa por su tercera temporada, en la que cambia el diseño de todos los personajes a favor de uno todavía más simplista y rediseñando a los villanos, libres por fin de la influencia de las peliculas. Esta nueva temporada presenta a Dick como Nightwing y a un nuevo Robin, con el origen de Jason Todd y el nombre de Tim Drake. Es una etapa mas dura, con episodios memorables como *Over the Edge*, donde Batman y compañía vive un escenario de pesadilla por culpa del Espantapájaros, o *World's Finest*, en la que se da una clase sobre como hacer una pelicula con Batman y Superman. Las diferentes versiones de la serie de animacion afectan al cómic basado en ella, cambiando el título y la numeracion a convenir. El éxito de la serie es tal que en 1999 se estrena *Batman del futuro* (Batman Beyond), con un Bruce retirado y Terry McGinnis en su lugar, personaje mas apto para ser Batman que todos los Robin juntos. El *spin-off* adopta un estilo mucho más juvenil que el original y su mayor atracción reside en los episodios centrados en qué les ha pasado a los secundarios y villanos de Batman en ese futuro. Gracias a todo ello, consigue buenos índices de audiencia que provocan una pelicula directa en video, *Batman del futuro: El regreso del Joker* (Batman Beyond: The Return of the Joker), en la que se narra en un flahsback escalofriante lo que le ocurrió a Tim Drake en el último enfrentamiento entre Batman y Joker. Esta película pone el broche de oro para la mejor saga de series de animación que ha tenido, no solo Batman, sino cualquier personaje del mundo del cómic.

Bocetos de Bruce Timm para el nuevo Batman animado

Dennis O'Neil se encuentra libre de ataduras comerciales porque la debacle de *Batman & Robin* asegura que no habra otra adaptación del Señor de la Noche en mucho tiempo. El editor ha ido viendo estos años como, tras *Legado*, las historias de Batman no causan gran impacto mediatico en los lectores pero, como ya prometió, no hará mas sagas hasta que se le presente la oportunidad de contar algo grande. Asi las series de Batman siguen saliendo mes a mes sin nada que las haga sobresalir.

Con el éxito de las películas, Bob Kane vuelve a escena y publica su autobiografía. *Batman & Me*, llena de recuerdos basados en SU versión, con la que ninguno de sus colaboradores está de acuerdo. En esta obra es donde, por primera vez, menciona a Bill Finger como alguien que tuvo mucho que ver en la realización de Batman. Algunos antiguos colaboradores se ponen en contacto con él, como Lew Sayre Schwartz. Éste le dice por teléfono que sea bueno y le pase un ejemplar firmado, a lo que Kane, sarcásticamente responde: "Vamos, Lew, pero si tú ni siquieras sales en el libro". Schwartz le contesta, tajantemente. "Oh, claro, Bob, lo entiendo. Sólo trabajé contigo siete años". El 3 de noviembre de 1998, Bob Kane muere tras una vida de lujo, rodeado de dinero ganado a costa del trabajo de los demás y de no reconocer el esfuerzo de ninguno de sus negros. El recuerdo de Kane permanece en muchos autores aunque éste no sea, por desgracia, muy agradable.

Shadow of the Bat 73
Comienza Cataclismo y esta vez sí, el viejo orden va a cambiar

1998. Un guionista sugiere a O'Neil asolar Gotham con un terremoto y al editor se le ilumina la cara. Ya tiene la gran saga que necesita contar para revitalizar a Batman. "Había un problema: nuestro trabajo se estaba volviendo demasiado fácil", confiesa O'Neil. "Queríamos moverlo todo, sacudir a Batman y crear un gran desafío. El terremoto lo era. Y no íbamos a hacerlo pasar de refilón. Ésta no será como otras historias en las que parece que una vez concluyen, todo el mundo ha olvidado que ocurrió. Gotham no se va a recuperar a corto plazo de esto".

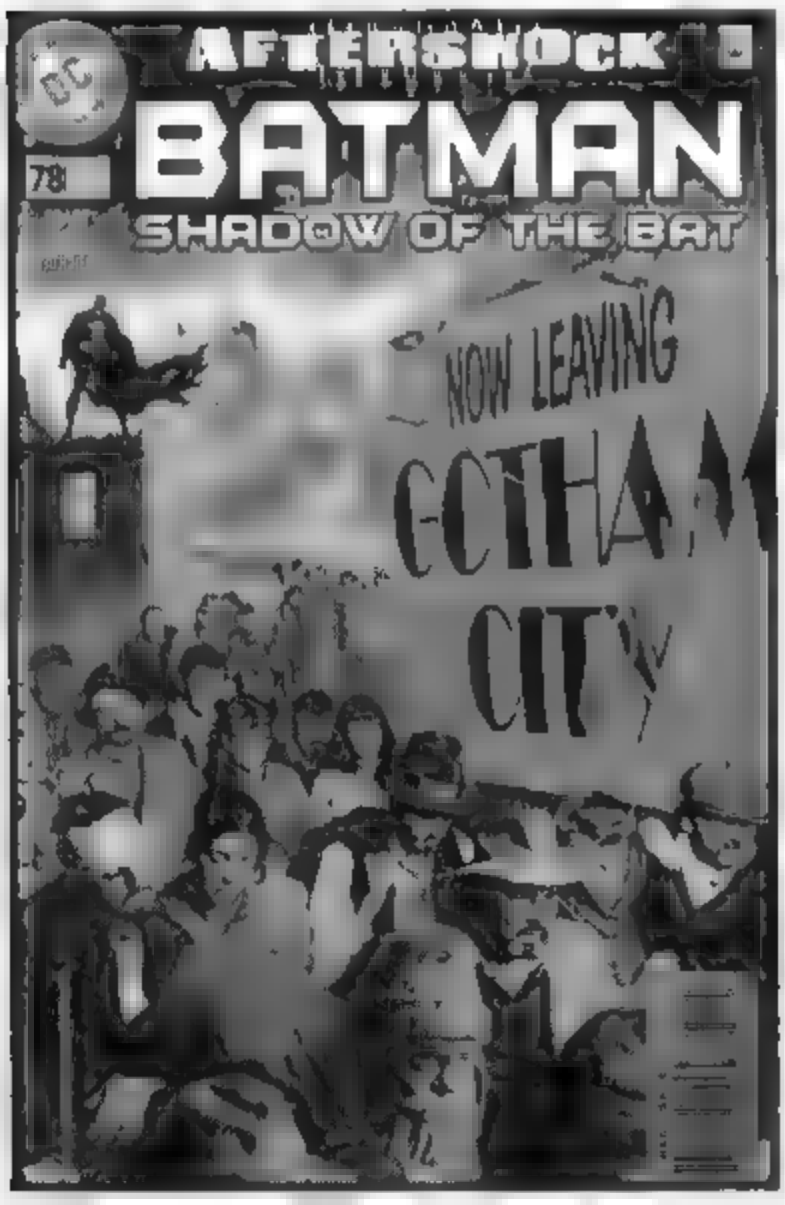
Cataclismo, comienza en *Shadow of the Bat* 73 (abril de 1998) por Alan Grant y el nuevo dibujante regular, Mark Buckingham, el cual tiene un estilo perfecto para el Bat-Universo, además de presentar la destrucción de la ciudad, la mansión y la cueva con viñetas viniéndose abajo. "Pienso seguir y hacer toda la serie", declara el dibujante. "Alan ha estado aquí desde el principio mientras que los dibujantes han tendido a venir y irse, de modo que lo menos que puedo hacer es permanecer durante un tiempo para dar algo de estabilidad".

Un terremoto de 7.6 en la escala Richter destruye la ciudad no quedando salvo algunos edificios. "La comisaría se mantiene en pie, así como algunas sedes de Empresas Wayne", declara O'Neil. Decidí que la Comisaría sobreviviera, porque el diseño de Anton Furst fue todo un logro y como él ya no está entre nosotros, insistí

El daño humano de *Cataclismo* se analiza en *Aftershock*

que ese fuera uno de los edificios que permaneciera intacto. Los artistas hicieron un gran trabajo al mostrar la devastación creada por el terremoto. Todo está basado en proyecciones hechas sobre la posibilidad de un terremoto de tal magnitud en Nueva York, ciudad que no está preparada para algo así". Nolan, McDaniel y demás dibujantes muestran edificios cayendo como fichas de dominó o creando puentes entre sí para caer más tarde sobre los supervivientes que quedan entre los escombros y los equipos de salvamento. Una historia muy cruda y realista. El problema es que hacia el final aparece el Ventrílocuo haciéndose pasar por El Amo de los Terremotos para sacar dinero, y esto hace palidecer a la saga. La historia, que alcanza las cuatrocientas páginas de extensión, provoca un cambio importante en la historia de Batman. La cueva destruida, con toda la Mansión caída encima de ella. La ciudad diezmada, cerca de un millón de personas muertas. Ciertamente, Gotham no se va a recuperar de esto fácilmente.

El éxodo de Gotham City comienza



Durante la segunda mitad de 1998 tiene lugar *Aftershock*, donde se presencian las consecuencias, todas ellas de una crudeza elevada, ante la aparición, cada pocas viñetas, de más víctimas y damnificados. Dixon recuerda así esta etapa: "Disfruté mucho de *Knightfall* y sus consecuencias, pero no tanto de *Contagio* y *Cataclismo*, ya que para mí no eran historias de Batman. Eran calamidades en las que poníamos a Batman en medio". Otro punto de vista es el que sitúa a Batman en desgracias de carácter humano, al ser él uno de los héroes más humanos que hay. Estas aventuras están bien pensadas, algunas mejor desarrolladas que otras, pero en líneas generales por lo menos tienen consecuencias que afectan al personaje, no como en otras series en las que tienen que hacer que el protagonista olvide de repente todo lo ocurrido en alguna saga anterior de lo mala que era. *Knightfall*, *Contagio*, *Legado* y *Cataclismo* cuentan en su haber con los mismos equipos creativos y con el mérito de haber marcado a Batman, aunque la calidad no sea tan elevada como cabría esperar. Todas estas sagas se van a ver eclipsadas por la mayor historia de Batman en años. *Tierra de Nadie* está a punto de comenzar.

CAPÍTULO CINCO 1999-2004

...Y MI PROBABLE FIN

El editor adjunto Jordan B. Gorfinkel acude muy agitado al despacho de O'Neil con un manojo de páginas en sus manos. Una vez en la oficina, pone las hojas sobre la mesa, mira a O'Neil y le dice "Probablemente odiaras esto" O'Neil baja la mirada, coge las hojas y se encuentra con un esquema de doce páginas sobre una Gotham aislada del mundo. O'Neil no siente odio Siente miedo es algo demasiado grande. Muchas cosas podrían salir mal Si fallaran, fallarían a lo grande. Por eso precisamente le encanta. "Tengo un terrible miedo al cambio", confiesa O'Neil. "Pero también veo que la industria del cómic necesita algun que otro meneo, y el único personaje con el que se puede hacer es con Batman". La historia tendrá lugar durante todo 1999 y, dado el anela de la saga, se encuentra apropiado llamarla *No Man's Land* (Tierra de Nadie). O'Neil agita todavía más el status quo de Batman y contrata a nuevos autores para tal proposito. Aún así, el equipo de Dixon, Grant y Moench se encarga del prólogo: *Road to No Man's Land* (Ruta hacia Tierra de Nadie), pero Moench, cansado de todo esto, se retira de la escena: "Creo que resulta absurdo que el gobierno de los EEUU aparte deliberadamente de su lado a Gotham del resto del país Además, considero los tres numeros de Bruce Wayne frente al Congreso especialmente aburridos". Esos números son los que le tocaba realizar a él y caen en manos de Dixon, que recuerda en el *Batman* 561 (enero de 1999) todo lo ocurrido desde *Año Uno* hasta la actualidad, enfatizando el gran cambio que se avecina. En este número se deja patente una vez más que todo eso tiene validez. Todas las sagas anteriores, con la peste y el terremoto, son motivo para aislar Gotham. Una premisa, como decía Moench, bastante absurda pero que cumple su cometido. Durante esta saga se presenta a Nicholas Scratch, personaje que tiene especial interés en dejar fuera del país a Gotham. Una vez llega 1999, Alan Grant se despide de Batman tras casi quince años al pie del cañón. Dixon abandona *Detective*, pero escribirá algún arco de *Tierra de Nadie* y prosigue relatando las aventuras de Robin, Nightwing, Oráculo y Canario Negro.

La nueva Batgirl

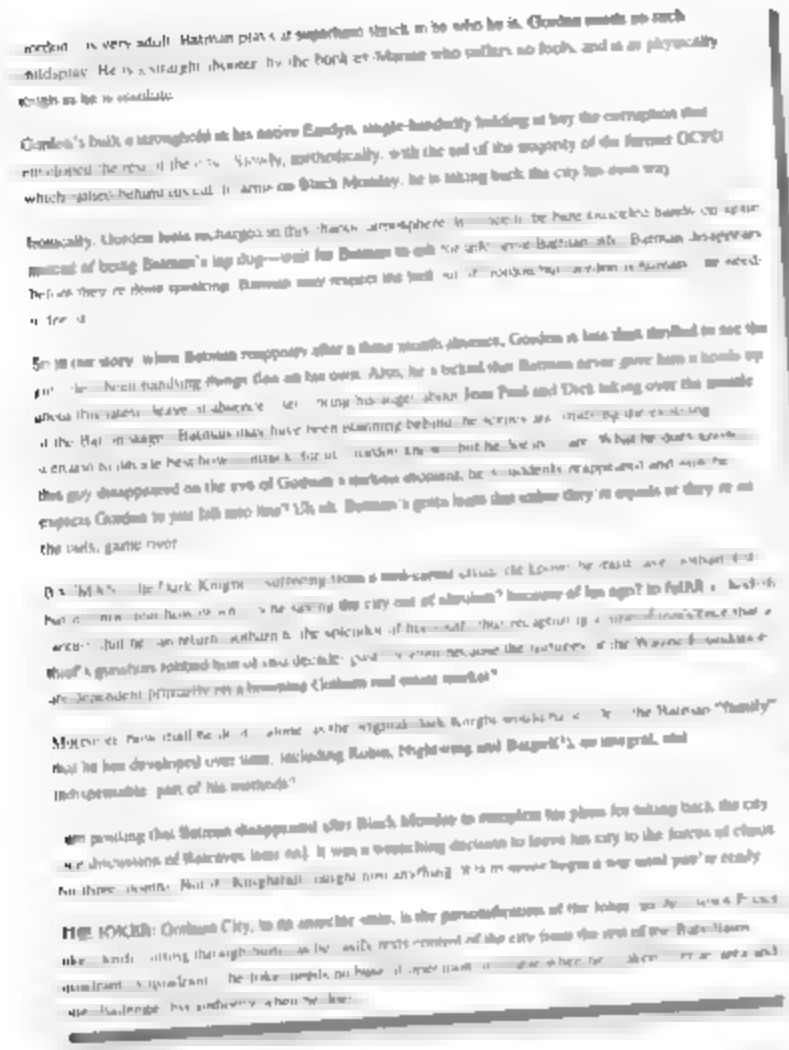
Esquema de O'Neil para la estructura de *Tierra de Nadie*

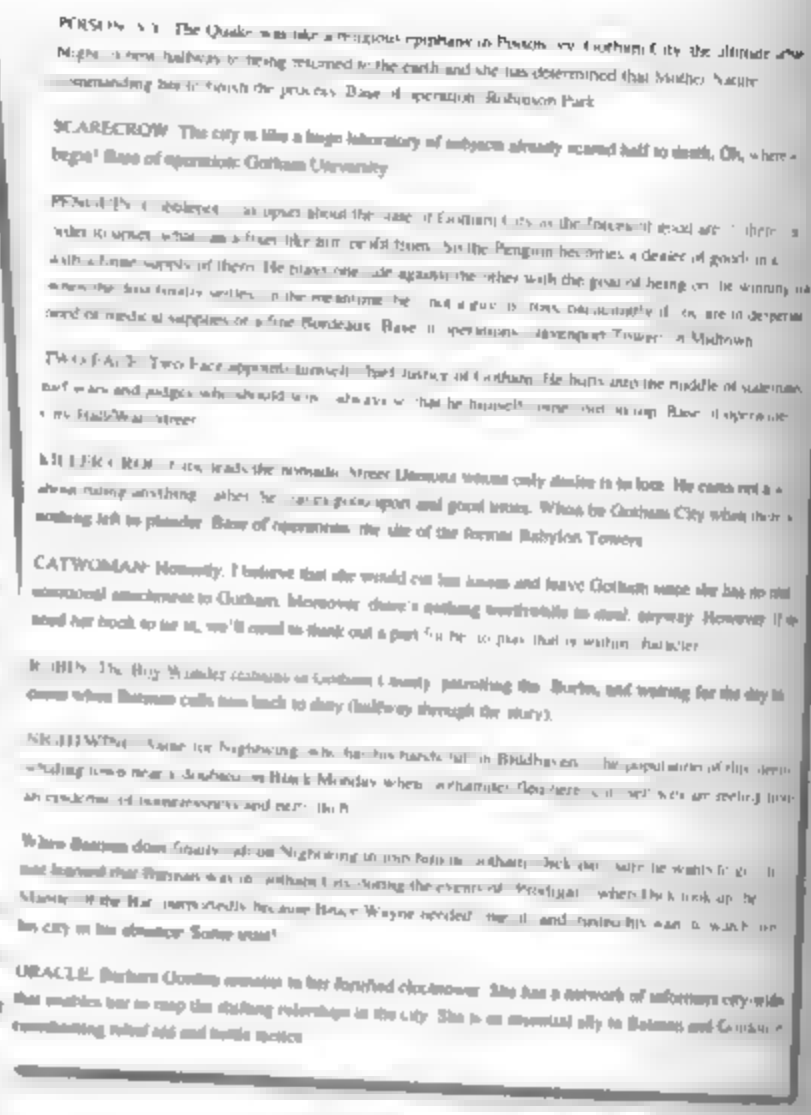
"Hemos estado trabajando en tiempo real desde que O'Ne puso de nuevo el reloj en marcha con *Año Uno* hace ahora cas diez años", declara Gorfinkel. "Esta historia nos permitira p e- guntarnos dónde se encuentra Batman diez años después En *Año Uno*, Bruce era joven, ingenuo, apasionado. iba a cambiar el mundo, o al menos Gotham, el solo. Diez años despues, es mas viejo, mas sabio y ha tenido varios socios. ¿Cómo ve ahora su misión, su progreso y las posibilidades de triunfar en su objetivo? En esencia, ésta será una secuela espiritual de *Año Uno*, casi un *Batman: Año Diez*. Batman pasa por una evolucion natura cada década" Entre los autores que O'Neil recluta se haya Bob Gale, escritor de *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, 1985), Devin Grayson, que ya lleva un tiempo en *Catwoman*, y Alex Maleev, entre otros.

O'Neil reune a todos en DC para delimitar la estructura de la ga. En la reunión, el editor se levanta, los mira a todos y admi- "Vamos a correr un riesgo, pero me parece mejor hundirme riesgando que no jugar a salvo y seguro". Todos se muestran de acuerdo con él y se ponen a trabajar. La estructura consiste n arcos argumentales de cuatro numeros máximo que realizan ferentes autores cada vez, lo que conlleva una coordinacion bsoluta y perfecta entre todos para que nadie se equivoque. "No abíamos muy bien cómo iba a acabar todo", confiesa O'Neil. "Sabíamos cómo acababa, pero no cómo llegar hasta allí. Cabía posibilidad de que hubiera un agujero que ninguno de nosotros viera y que nos explotase en la cara". Una vez las reuniones terminan, los autores van a casa a trabajar. Entonces es el momento de llamarse unos a otros para pasarse información. "Los editores nos mandaban faxes actualizando nuestras guías argumentales cada mes y nos mandaban los guiones de los demas a medida que los iban recibiendo", explica Grayson. "Cuando teníamos algo de tiempo, nos sentábamos para leerlo todo y llamar para hacer alguna anotación sobre algún fallo que viéramos. Organizábamos el proceso sobre la marcha (nunca antes habíamos intentando hacer nada a esta escala) y todos nos quedamos asombrados por lo bien que se desenvolvía todo".

El primer arco, "No Law and a New Order" (Sin ley y un nuevo orden), por Gale y Maleev, retrata esta nueva Gotham basada en territorios poseidos por una banda callejera o un villano. Entre toda esa podredumbre resaltan los policías, liderados por Gordon y que intentan devolver la libertad a las calles. Esta historia presenta el regreso de Batman, que lleva tres meses sin aparecer por la ciudad, y el enfado de Gordon hacia el justiciero por no confiar en él. Gordon incluso no quiere ni oír su nombre.

La historia es soberbia y excelente en todos sus sentidos. Marca perfectamente el tono y ambiente que *Tierra de Nadie* ha de tener y cómo los antiguos valores ya no sirven. También muestra una humanidad malvada por naturaleza que, si





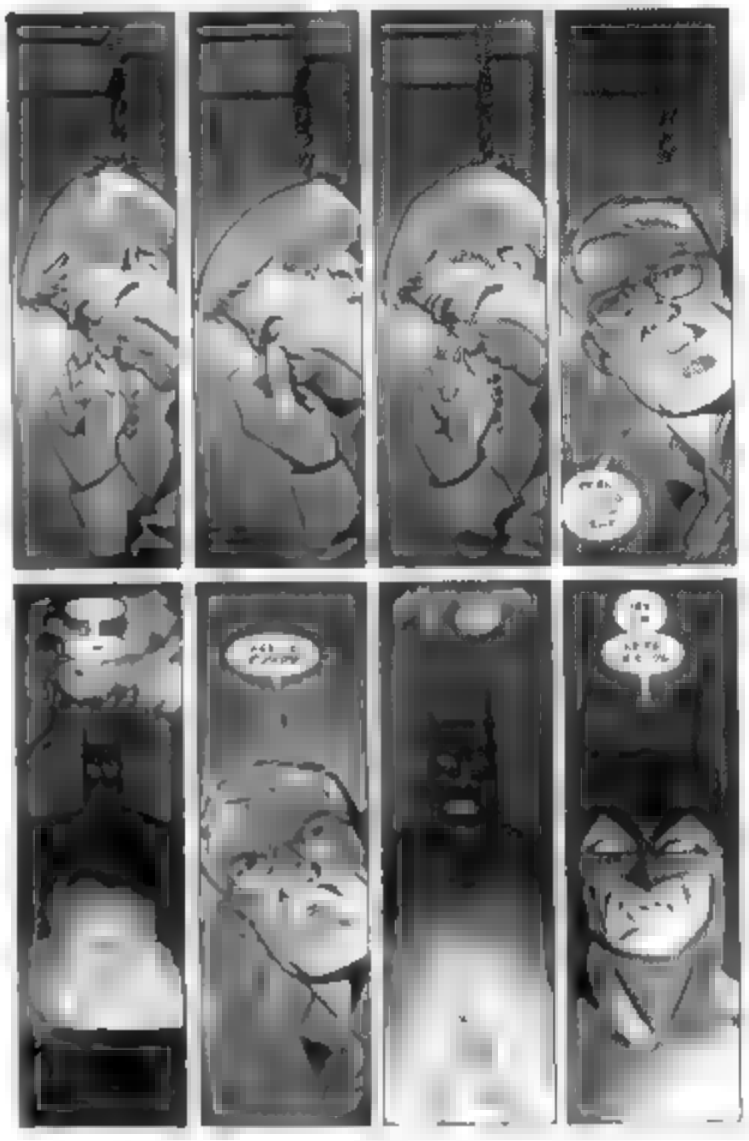
Algunas de las paginas originales que Gaiman presento como prueba para *Tierra de Nadie*

acaba en un ambiente aislado, se vuelve primitiva y mortal. En el *Shadow* 83 aparece una nueva y misteriosa Batgirl, a quien Batman permite actuar por propio interés. A partir de aquí, el nivel de las historias mantiene un nivel mucho más alto que las aconteci-dos en los últimos años, aunque siempre se cuela alguna que hace bajar la media.

En un salon del comic de San Diego, el editor de Om Press, Bob Schreck, descansa en el stand de su editorial cuando su compañera Patty Jerres irrumpe y le dice: "No consigo que nadie me preste atención cuando digo que este tipo es muy bueno. Ama los cómics y es un gran novelista". El tipo al que se refiere Jerres esta fuera, esperando una oportunidad. Schreck sale de su stand y se encuentra con el novelista. Le comenta sus ideas y Schreck accede a publicarle. Se llama Greg Rucka. No lo sabe, pero está a punto de hacer historia en Batman. Rucka tiene una amiga en DC que viendo los cambios que suceden en la Bat-Oficina, le pregunta si está interesado en escribir Batman. Rucka viaja a Nueva York y pasa a visitar a su amiga, la cual le lleva hasta el despacho de O'Neil, con dos de sus libros bajo el brazo para intimidar mas al editor. Al entrar en su despacho, ella comienza: "Denny, no se si habras leido..."; O'Neil salta de detrás de su mesa al ver el segundo libro que tiene en sus manos. Le pregunta dónde lo ha

conseguido, porque el primero lo leyó, pero le ha sido imposible encontrar ése. Ella aprovecha y le presenta al autor que tanto admira. O'Neil queda para comer con Rucka y, al volver a DC, dice: "¡Venga, empezad a darle guiones de *Tierra de Nadie*!".

"De repente me encontré con esquemas en los que ponía: 'En estos números ha de pasar esto. Hazlo como mejor te vaya', sin saber en ningún momento todos los detalles como para estar seguro de hacer bien mi trabajo", explica Rucka. Su primera historia es "Mosaic" (Mosaico), para los *Detective* 732 y *Batman* 565, donde ya demuestra un dominio único de los personajes. Los arcos se suceden con muchos autores yendo y viniendo. "Te estaban asignados", explica Grayson. "Y por 'asignados' quiero decir que nos sentábamos en una sala de reuniones y decíamos cosas como 'yo me cojo éste', o 'Greg sería fantástico para ése', basándonos en afinidades con los personajes, particulares lazos entre los equipos creativos y el horario. Jordan Gorfinkel era la mente maestra responsable del concepto, y después Greg Rucka se acabó convirtiendo en nuestro líder estructural".



El mejor comic de Batman en mucho tiempo esta escrito por Greg Rucka

Rucka es responsable de los mejores arcos argumentales de la saga, sobre todo las historias "Jurisprudence" (Jurisprudencia, *Batman* 572 y *Detective* 739) y "Falling Back" (Reconciliación, *Legends of Dark Knight* 125). En la primera juega con Dos Caras, su villano favorito, sometiéndole a un análisis brillante a través de la vía judicial. La segunda supone un gran momento, tanto de *Tierra de Nadie* como de la historia reciente del personaje: un cara a cara entre Batman y Gordon. Se sacan a la luz viejas rencillas y se demuestra que la amistad entre ambos siempre sobrevivirá a cualquier afrenta, dando así el broche de oro a la relación que Miller y Mazzuchelli comenzaron en *Año Uno*.

Otoño de 1999. Un año pasa muy deprisa, sobre todo si se está involucrado en algo como *Tierra de Nadie*, cuya finalización ya está próxima. O'Neil encarga "Endgame" (Fin de partida) a Rucka, porque confía que le dará a la saga el final que se merece. Rucka sugiere a O'Neil la posibilidad de que Devin Grayson también se una, cosa a la que el editor no pone ninguna pega. Ambos tra-

man diversas salidas y, cuando están ya preparados para escribir el teléfono comienza a sonar. Es una llamada de las oficinas de Warner Bros en Burbank. La orden es tajante: "Al final de esa historia alguien tiene que morir". Así proporcionarán la publicidad necesaria para llamar más la atención y vender muchos cómics. Rucka y Grayson encuentran lógica esa decisión, pero les viene fatal, porque la fecha de entrega esta próxima.

Ambos salen a dar un paseo por la ciudad para refrescar ideas. "Me habría encantado vernos a través de los ojos de un peatón" confiesa Grayson, "porque ahí estabamos nosotros, gesticulando salvajemente y aportando argumentos a favor y en contra sobre quién tenía que ser asesinado y cómo lo mataríamos. Mirándolo en retrospectiva, estas sesiones probablemente se hacen mejor en una oficina o en la casa de uno". Después de muchas digresiones ya tienen su víctima: Azrael. Ambos creen que matar a uno de los encapuchados será muy dramático y tendrá repercusiones. Siguen pensando en ello y surge la posibilidad de matar a Bullock, a ambos les encanta pero su muerte resultaría mucho más sorprendente que la de Azrael. Cuando creen tenerlo por fin, el teléfono vuelve a sonar. Es la Warner de nuevo: "Se nos olvidaba, no podeis matar a ningún personaje que tenga muñeco o haya salido en la serie de animación". Impresionante, pero cierto. Grayson, aún asombrada,

El final de *Tierra de Nadie*, pese a lo accidentado de su creación, es algo histórico

piensa: "Eso nos deja ¿con qué? ¿con dos?". Tras repasar los catálogos, una de las mejores soluciones es acabar con Sarah Essen, lo que hace pensar que la historia fue planeada desde el principio por la importancia de Gordon en la misma, nada más alejado de la realidad. Esto demuestra la habilidad de ambos autores para conseguir que todo encaje tan bien a pesar de lo accidentado del proceso. La tragedia de la muerte de Sarah a manos de Joker sirve de pretexto para enfatizar la macabra satisfacción que el villano tiene cuando se mete con el comisario. Primero dejó paralítica a su sobrina, ahora mata a su mujer. Al final de *Tierra de Nadie*, cuando la ciudad va a ser abierta gracias a Empresas Wayne y Lex Luthor, se demuestra que esta saga sí es una secuela espiritual de *Año Uno*, porque las últimas páginas de las más de mil cuatrocientas de las que consta muestran un paralelismo entre Gordon y Batman, ambos en el cementerio, evocando así el paralelismo de *Año Uno*.

Comienza el año 2000. Un nuevo milenio amanece a la vez que *Tierra de Nadie* concluye. Dennis O'Neil está satisfecho. Ha conseguido atraer la atención hacia Batman. *Tierra de Nadie* es un éxito de crítica y ventas gracias a los nuevos talentos. Es hora de marcar el camino por el que el Señor de la Noche deberá pasar en el siglo XXI.

El paralelismo entre Gordon y Batman se enfatiza al final de *Tierra de Nadie*

"Quería transmitir a los lectores un mensaje", explica O'Neil. "Ahora las series de Batman van a jugar a un juego completamente nuevo. Si alguien no nos ha prestado atención últimamente, debería hacerlo. Se sorprenderá. Hemos estado haciendo lo mismo durante los últimos quince años. Nuestra gente de diseño tiene nuevas ideas para cambiar cosas establecidas en cuanto a contenido, portadas, logos, tono, enfoque... Éste es el momento de hacer cambios".

Batman contendrá las historias más superheroicas

Shadow of the Bat se cancela y *Detective* y *Batman* van a pasar por un lavado de cara completo. En la segunda, O'Neil pone a Scott McDaniel como dibujante regular, todo un acierto vista su excepcional etapa en *Nightwing*. Por el contrario, la elección del guionista sorprende a propios y extraños: Larry Hama, seguramente el autor de los peores números de toda *Tierra de Nadie*. El objetivo es que *Batman* acaparare la versión más superheroica del personaje.

Greg Rucka consigue un premio por su labor en *Tierra de Nadie*: ser el guionista regular de *Detective Comics*. La serie, cómo no, centrará sus historias en un tono detectivesco de auténtica serie negra. Rucka es la opción más sensata, un guionista para quien O'Neil solo tiene elogios: "Fue un regalo divino para mí. Siempre lleno de ideas, un completo profesional, muy cooperativo, un tipo encantador y un gran escritor". El dibujante encargado de acompañarle no está muy claro. Muchos lectores esperan que sea Rick Burchett, con quien Rucka hizo uno de los mejores cómics de la historia de Batman (*Legends of the Dark Knight* 125, enero de 2000). En cambio, para sorpresa de todos, el elegido es un auténtico desconocido: Shawn Martinbrough, dibujante escogido por el propio Mark Chiarello, director artístico de la editorial. Martinbrough hace Historia convirtiéndose en el primer dibujante regular de raza negra de Batman.

Guionista y dibujante intercambian conversaciones telefónicas antes de ponerse a trabajar y entre ambos surge un entendimiento mútuo. "Los dibujantes estrella que hacen dibujos a página completa espectaculares y demás me aburren", declara Rucka. "Me gusta trabajar con artistas que saben cómo contar historias, gente como Martinbrough y Rick Burchett, que son verdaderamente sobresalientes en lo que hacen".

Con Burchett tiene ocasión de colaborar en la aclamada miniserie *Batman Huntress: Cry for Blood* (junio-noviembre de 2000), donde Rucka desarrolla a la Cazadora como nunca antes se había

hecho, dotándola de una profundidad e interés fuera de lugar, algo difícil de conseguir dada la predisposición negativa de la mayoría de los lectores hacia este personaje. "Me gusta mucho la Cazadora y me encanta escribir personajes femeninos con personalidad", confesa Rucka. "Tiene ese carácter y es algo presente desde su encarnación original como la hija de Bruce Wayne y Catwoman. Cuando la escribo quiero hacerle justicia. Quiero contar una buena historia de ella y veo mucha profundidad en este personaje que me gustaría que todos los lectores vieran".

O'Neil ya tiene dos series cubiertas, pero quiere otra que sustituya a *Shadow*. Prefiere crear una nueva y no continuar con la anterior, porque *Shadow* era de Alan Grant y con su salida de la Bat Oficina no tiene sentido mantenerla, aparte que una nueva serie siempre llamará más la atención. El editor tiene hasta a alguien pensado para dirigir la nueva colección: Devin Grayson, promocionada tras su paso por *Tierra de Nadie*. El problema es que no se le ocurre qué enfoque dar. Lo piensa detenidamente y sigue sin ocurrírsele algo en concreto, por lo que se acerca a Grayson y le comenta: "Quiero que tú escribas la tercera serie principal de Batman y me gustaría saber qué tipo de historias quieres contar. Quiero que sea algo muy distinto de las otras dos series, que de por sí ya se diferencian la una de la otra".

mientras *Detective* sera serie negra pura

Lo que más adora Grayson de Batman es la interacción entre sus socios: "Quería explorar las relaciones de Batman con la gente de su alrededor y la idea de que ha sacrificado mucho para convertirse en lo que es, ha pagado un precio muy alto. Bruce Wayne es un ser humano, pero Batman es mucho mas –con lo que en cierto aspecto, Bruce es *menos* que eso—. Bruce Wayne es, como Batman, un hombre de inmensa inteligencia, conocimiento, fuerza, voluntad y acción, pero también es un hombre que no expresa con facilidad sus sentimientos, que lucha por mantener su intimidad y que ha sacrificado algo de su desarrollo emocional, psicológico y espiritual para mantener lo que, en esencia, no deja de ser el deseo de venganza de un niño de ocho años".

"Aquí hay un mensaje positivo sobre el potencial humano y la fuerza de la voluntad, aunque también hay una advertencia" prosigue la guionista. "Nosotros damos forma al curso de nuestras vidas, pero lo hacemos siguiendo los límites del mundo natural perder tiempo con el objetivo 'a' implica menos tiempo para hacer el objetivo 'b' No puedes ser Batman y Bruce Wayne. Uno cede más que el otro. Bruce tomó la decisión de apartarse del mando, algo que me asombra tanto como me entristece. En mis historias intento encontrar el reconocimiento a ese sacrificio, el precio que está pagando, esa soledad que le envuelve Quiero que se dé cuenta de ello, que sea consciente para que una nueva tensión dramática pueda tener lugar: la pregunta de qué va a hacer, después de gastar tanta energía para salvar a los demás, para salvarse a sí mismo".

Una muestra del arte de Eaglesham

El dibujante asignado es Dale Eaglesham, con quien colaboró en un arco de *Tierra de Nadie*. La serie comienza con el nombre interno de *Batman Family 2000*, para al poco cambiarse por el oficial *Batman: Gotham Knights*.

Paul Levitz sugiere la idea de poner una serie de complementos de ocho páginas en blanco y negro hechos por los mejores autores de la industria, emulando el éxito de la novela gráfica *Batman: Black & White*. O'Neil aprovecha la idea y por *Gotham Knights* pasan autores como Warren Ellis, Dave Gibbons, José Luis García-López, Alan Davis, Brian Azzarello y muchos más.

O'Neil sigue con los cambios sin tomarse un respiro. Mientras *Robin*, *Nightwing* y *Birds of Prey* siguen en manos de Dixon, el editor crea más series: *Batgirl* y *Harley Quinn*. Muchos lectores se quejan de la tremenda saturación a la que están exponiendo a Batman, algo a lo que O'Neil responde: "Cuando la gente deje de comprar títulos de Batman, entonces sabremos que hay demasiados. Me preocupa saturar el mercado pero no hay signos de que esté pasando y, por otra parte, solo decir dos palabras: X-Men[22]"

A principios de 2000 comienza la nueva etapa y Rucka sobresale de entre el resto, con una primera historia centrada en Gordon y las consecuencias de la muerte de su mujer (*Detective* 742, marzo de 2000). Bullock y Bock son ascendidos, entran nuevos personajes, como el Detective Allen, compañero a partir de ahora

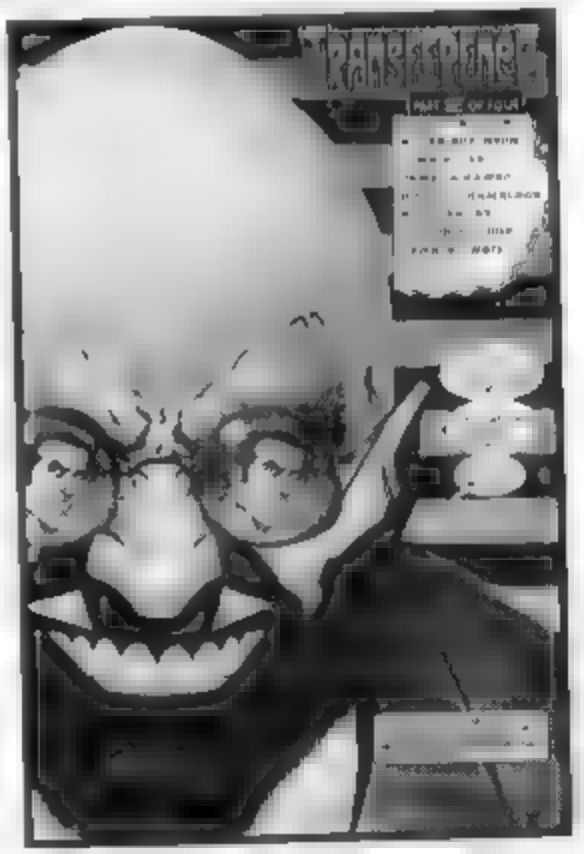
[22] X-Men es la franquicia más rentable de Marvel Comics y ha llegado a tener cerca de veinte series mensuales entre regulares, miniseries y especiales

Batman contra Ra's, uno de los villanos favoritos de Rucka

...e Montoya y la Mafia comienza a aposentarse en Nueva Gotham l estilo de Martinbrough a los lápices tiene reacciones extremas. ...o amas o lo odias. El dibujante comienza algo flojo para, mes ...mes, ir encontrando su sitio y mejorar con creces, sobre todo en la narrativa, mientras que las escenas de acción se muestran claramente como su punto debil Las historias de Rucka giran en torno a la Mafia, a Ra's al Ghul y sus dos nuevos acólitos: Mr. Abbot y Sasarro A'Daire, personajes tan enigmaticos como fascinantes.

"No estoy muy preocupado por Batman y Bruce Wayne", declara Rucka "Ambos personajes, porque para mí son dos entes separados y no uno solo, estan en buenas manos. Hay más autores trabajando con ellos aparte de mi. Los secundarios a su alrededor son los que me preocupan Por ejemplo, el Comisario Gordon. Siento que necesita que lo cuiden Han abusado mucho de el en los últimos años y es alguien que disfruto mucho escribiendo".

El interesante regreso de Hugo Strange



Grayson cumple con lo prometido y por *Gotham Knights* llegan a pasar desde los socios más comunes como Robin, Nightwing o Batgirl, hasta los más inesperados como Superman (*Gotham Knights* 20, octubre de 2001). Una de las mejores sagas de esta serie ocurre en los *Gotham Knights* 8-11 (octubre de 2000-enero de 2001) donde Batman, Robin y Nightwing hacen frente a Hugo Strange, siempre obsesionado con que el Señor de la Noche es Bruce Wayne. "Mi madre es psicóloga, así que la idea de un villano psiquiatra me atrae", declara Grayson "*Gotham Knights* tiene como objetivo examinar la psique de Batman y la de aquellos que le rodean,

así que tenía sentido sacar a un auténtico analista como Strange para acrecentar el problema. Hugo Strange y el Espantapájaros son probablemente mis villanos favoritos por esa razón, son mas cerebrales".

Aunque la serie mantiene un nivel estable a los guiones, el dibujo es otro cantar. Eaglesham dibuja sólo unos cuatro numeros mas repartidos, con lo que el dibujante sustituto, Paul Ryan, toma las riendas mes a mes hasta que se encuentre a un dibujante fijo. El premio cae en manos de Roger Robinson, que venía haciendose cargo de *Azrael*. Su estilo, muy evolucionado en los últimos años, consigue un efecto sombrío, oscuro y amenazador que encaja a la perfección con Batman. Su debut tiene lugar en el número ocho y consigue brillar como el mejor dibujante de Batman de estos años.

El excelente Batman de Roger Robinson

Cuando parece que la serie por fin encuentra cierta estabilidad, el *Gotham Knights* 12 es retirado antes de llegar a imprenta. "La historia fue anunciada, dibujada, entintada, rotulada y creo que hasta medio coloreada", declara Grayson. "Creo que es uno de los mejores números que Roger y yo hemos hecho, pero DC le pareció demasiado oscuro, grafico y aterrador. Mike Carlin se disculpo muchas veces por esto y dijo que la historia le encantaba, pero que publicarla era correr un riesgo demasiado grande porque cualquier niño podria leerla por ahí. Creo que la violencia estaba justificada dentro de la historia (historia que giraba en torno a Mr Zsasz), pero entiendo que los editores de DC quieran ser precavidos. Es trabajo del creador pasar el limite y del editor decir cuando se ha pasado demasiado. Batman es, al fin y al cabo, un personaje propiedad de una empresa".

La serie peor parada es *Batman*. El trabajo de Larry Hama no hay por dónde cogerlo e incluso McDaniel parece cohibido, con paginas muy normalitas, sin las innovaciones gráficas a las que se atrevía en *Nightwing*. Hama presenta a un Batman fuera de persona y constantemente, nuevos villanos a cada cuál más insignificante y un nuevo secundario, la agente especial Leary, con quien Batman habla como si la conociera de toda la vida, dandole unas confianzas que no le da ni a Gordon. Todo son un cumulo de gotas que van llenando el vaso de la desesperación entre los lectores hasta que este se derrama con "Orca" (*Batman* 579-581, julio-septiembre de 2000), historia digna del premio a la peor historia del Hombre Murciélago de todos los tiempos.

Semejante situación necesita un cambio urgente. El editor hace su trabajo y defiende al guionista: "Larry me dio el Batman que le pedí", declara O'Neil. "Una versión más convencional y superheroica. Me sabe mal que fuera rechazado tan pronto por los lectores" Hama no permanece callado ante su despido, que tiene lugar apenas seis meses después de haber comenzado: "Cuando te sientas a escribir una serie como *Batman*, te pasan una biblia de unas doscientas páginas con todo lo que no puedes hacer. Y encima quieren que hagas algo original e innovador que de que hablar. Es surrealista. Quería hacer cosas con el bat-coptero, pero me dijeron que no existían esas cosas. Todo lo que me gustaba de Batman ya no estaba".

Larry Hama se ha equivocado de época para escribir *Batman*

Batman necesita urgentemente un guionista y como O'Neil no sabe muy bien a quien dársela, prefiere que vengan varios guionistas a hacer distintos arcos argumentales hasta dar con el idóneo. El primero de ellos es Ed Brubaker, y en los cinco números que escribe presenta una trama en torno al Pingüino perfectamente hilvanada, donde recupera a este villano como uno de los grandes. En su primera historia presenta un nuevo enemigo que dara que hablar: Zeiss, alguien capaz de memorizar todos los movimientos de su enemigo. Brubaker demuestra un dominio del personaje al que los lectores de Hama no estaban acostumbrados. Incluso McDaniel despierta y vuelve a deleitar con unos dibujos dignos de su nombre.

Batman y Zeiss

Despues de Brubaker le toca el turno a Brian K. Vaughan, pero la recepción del primero es tan buena que el editor lo contrata como guionista regular una vez acabe Vaughan. "Exploraré el lado de Bruce Wayne más que las otras series", comenta Brubaker. "Devin Grayson se centra algo en Bruce con todo ese análisis psicológico, pero está más interesada en cómo se relaciona Batman con el resto de su familia. Yo por mi parte estoy más interesado en explorar el aspecto trágico, donde Bruce es una máscara fragmentada que no ha vivido mas allá de la edad que tenía cuando murieron sus padres. Después de todo, siempre ha sido Batman pretendiendo ser Bruce Wayne".

Las tres series no pueden estar en mejores manos Batman disfruta de una de sus mejores etapas en años.

Mediados del año 2000 Casa de Dennis O'Neil en Nyack Greg Rucka, Devin Grayson y el editor se sientan alrededor de una mesa y comienzan a sacar ideas de cara a la gran saga que preparan tras *Tierra de Nadie* Su comienzo está previsto para enero de 2001. Su título: *Officer Down* (Agente Herido). Nadie recuerda quién sugiere la idea primero, pero todos coinciden en que es algo demasiado bueno para dejarlo pasar el Comisario Gordon abatido a tiros, con consecuencias serias en el mito de Batman. Como siempre en las sagas del murciélago, nada se hace para volver inmediatamente al *status quo* establecido. "Quería desarrollar bien a Gordon", declara Rucka. "Lo que empezamos al final de *Tierra de Nadie* tenía que continuarse y acabará un año después de *Agente Herido*". Gordon está destinado a sufrir paralelamente a Batman y esta unión fatal entre ambos se pone de manifiesto en la miniserie *Turning Points*, donde Rucka, Brubaker y Dixon muestran la relación entre ambos desde *Año Uno* hasta la actualidad. En esta miniserie, una de los mejores de los últimos tiempos, aparece por primera vez Michael Akins, un nuevo inspector en jefe. *Turning Points* recuerda los peores momentos de la vida de Gordon: el Joker dejando paralítica a su sobrina y la muerte de Sarah al final de *Tierra de Nadie*. Ahora le toca a él. No hay dos sin tres.

La relación entre Batman y Gordon va a pasar por un momento crítico

Agente Herido comienza en *Batman* 587 (marzo de 2001) y dura siete números repartidos en un sólo mes, una nimiedad comparado con otras sagas. Lo peor de la historia es el número escrito por Dixon (*Birds of Prey* 27), que hace decaer el tono hacia algo carente de interés y totalmente irrelevante El resto de números aguantan el embate a base de bien y consiguen encumbrar *Agente Herido* hacia el podium de las mejores sagas de Batman El que sólo dure un mes juega a su favor, pues cada semana aparecen varios capítulos de la saga, con lo que el ritmo no decae ni se hace pesada Los mejores números son el primero y el último, ambos hechos por Rucka y Burchett. Su lectura no hace más que levantar

preguntas en torno a por qué ambos autores no tienen una serie conjunta ya.

Agente Herido retira definitivamente al Comisario Gordon, algo inaudito y sorprendente. Gordon nombra a Michael Akins como nuevo Comisario mientras Batman lamenta la marcha de su amigo, pero permanece pasivo incluso cuando Gordon yace en la cama de un hospital. "Batman está furioso y se siente paralizado por el miedo que tiene de perder a Jim, su mejor amigo", dice Grayson. "Bruce tiene emociones muy fuertes, pero pasa tanto tiempo intentando esconderlas que, cuando puede expresarlas, no sabe cómo hacerlo". Se ha dado un giro completo a la mitología del personaje. Y sólo es el primer paso de muchos que quedan para desmontar al Señor de la Noche.

La despedida de Jim Gordon.

Las consecuencias directas de la saga ocurren en "Here's Your Hat, What's Your Hurry?" (Toma tu sombrero, ¿a qué tanta prisa?, *Detective Comics* 755, abril de 2001), donde Rucka escribe uno de los mejores cómics de su etapa, dando el mando narrativo por primera vez a Sasha Bordeaux, la guardaespaldas de Wayne que se presentó en el *Detective* 751 (diciembre de 2000). Mes a mes, Sasha cobra forma, descubre la doble identidad de Bruce y se convierte en uno de los personajes secundarios más querido por los lectores.

Brubaker toma las riendas tras *Agente Herido* y un *fill-in* de Vaughan. El Señor de la Noche prosigue su cruzada contra Zeiss hasta que Brubaker da el carpetazo final en el *Batman* 597 (enero de 2002), habiendo hilvanado toda una trama en torno al pasado de Batman en el que pueden sacarse trapos sucios de su padre y desarrollar una trama que cuestione los valores personales de Bruce, pero la cosa queda en nada. Brubaker, fiel a las historias originales, recupera a Lew Moxon[23]. Éste se presenta con una hija, Mallory, con quien Bruce tuvo una amistad de pequeño que ahora desemboca en una relación. Esta relación se ve truncada durante una pelea entre Batman y Deadshot donde el padre de

[23] El criminal que pagó a Joe Chill para que matara al matrimonio Wayne antes de la restructuración del origen de Batman.

Mallory queda gravemente herido. Esto, sumado a que Batman se entera que Mallory no está tan desentendida de los trapicheos de su padre como creía, le provocan una crisis personal que le lleva de nuevo hacia ese halo de pesimismo que siempre le envuelve. Esta situación le plantea muchas dudas sobre si debe relacionarse con los demás cuando estos siempre acaban sufriendo y acude a hablar con Gordon en el jardín de su casa, aunque éste se halla de viaje por Europa tras su retiro. Batman sabe que no está, pero le da igual. Como él mismo dice: "¿Por qué parece que las heridas nunca curan? ¿Has pensado alguna vez en ello? Supongo que sólo quería hablar con alguien, con un amigo... pero si estuvieras aquí probablemente me darías un sermón... así que si eso me quedaré aquí sentado un rato, Jim". (*Batman* 592, agosto de 2001)

Esta crisis por la que pasa el personaje desde *Agente Herido* también aparece en el *Gotham Knights* 18 (agosto de 2001), donde Grayson remarca muy bien la soledad en la que se encuentra Batman. Los siguientes meses la guionista parece más preocupada en mostrar a Dick Grayson que a Batman, aunque esto sirve para uno de los momentos más importantes de la continuidad del Hombre Murciélago: Bruce adopta por fin a Dick (*Gotham Knights* 17, julio de 2001). Toda esta puesta en escena sólo sirve como preámbulo para una saga destinada a remover los pilares fundamentales en los que el personaje se ha basado en los últimos años, aunque antes DC Comics prepara otro golpe de efecto mucho más arrollador. Un evento que nadie espera, que nadie intuye, pero del que todo el mundo hablará.

Batman en el jardín de Gordon... solo.

Dennis O'Neil está cansado. Mientras supervisa la reunión con Rucka y Grayson sobre *Agente Herido*, no puede dejar de pensar en todo el tiempo que lleva haciendo esto. Y se da cuenta que es mucho tiempo. Demasiado. A lo mejor es hora de ir pensando en retirarse. Su enlace con Batman comenzó en los años setenta. El Señor de la Noche ha afectado su vida más que a cualquier otra persona, y la suya ha tenido su efecto en la de Batman. Lo tiene decidido: *Agente Herido* será su canto del cisne. Si va a irse, se irá a lo grande. Será la última historia con O'Neil como editor en jefe. Bob Schreck, editor adjunto de la Bat-Oficina desde hace unos meses, pasará a ocupar su cargo a partir del mes siguiente.

La despedida de Gordon como Comisario sirve de paralelismo para la marcha de O'Neil. El editor sigue escribiendo *Azrael* y pasa por la oficina todos los miércoles, porque aunque supiera que era el momento de abandonar el barco, no significa que no lo eche de menos. Lo lleva en la sangre. "No puedo imaginar un trabajo mejor y más interesante que el que he tenido durante los últimos quince años como editor de Batman", sentencia O'Neil.

Bob Schreck fue editor en Oni Press y Dark Horse antes de saltar a DC. Al poco tiempo de este salto, ya es editor en jefe de Batman. No puede creérselo. Está tan nervioso que llama a su mujer, Diana Schultz, editora en Dark Horse, para decirle la buena nueva. También llama a algunos amigos que ha hecho en esa editorial, como Matt Wagner o Frank Miller, para saber su opinión. Con este último Schreck mantiene una buena relación de respeto mutuo y ambos se sienten muy cómodos trabajando el uno con el otro.

*—Entonces que, Frank? —*pregunta Schreck. *—¿Crees que hago bien aceptando el puesto?*

Silencio.

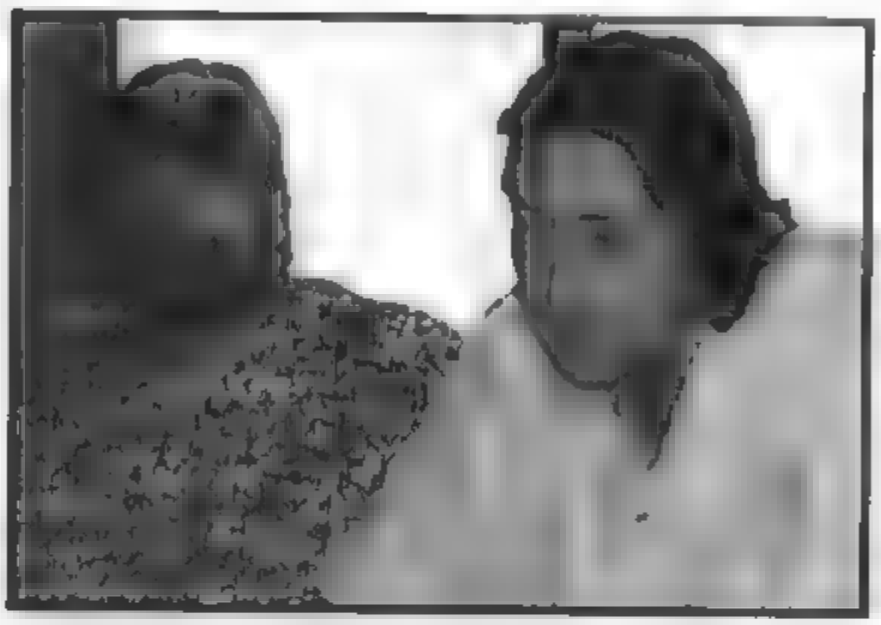
—¿Frank?

—Sí... claro... ¿por qué no? Tal yez hasta podamos hacer una secuela de Dark Knight.

Schreck estalla a reír. Ambos lo hacen. Minutos después de colgar, Schreck se pregunta si Miller bromeaba. Días después sigue preguntándoselo. Vuelve a llamar y Miller se lo confirma: no es una broma. De hecho, hace ya tiempo que la idea le ronda la cabeza pero el autor y O'Neil no mantienen una buena relación profesional porque cada uno tiene una visión distinta de lo que debe ser Batman a raíz del primer *Dark Knight*. A pesar de que O'Neil editó la mitad de aquella obra, algunas cosas del comportamiento de Batman no le acabaron de gustar y por ello la posibilidad de Miller trabajando con Batman era harto difícil. Ahora, con Schreck al mando, la cosa es bien distinta.

La soledad de Batman es el tema de análisis de esta etapa.

El siguiente paso es dar a conocer la noticia a los mandamases de DC. Schreck acude muy nervioso pero con mucha convicción. La misma que le impulsa a subir hasta el despacho de Mike Carlin, editor ejecutivo. Schreck llega hasta la puerta, traga saliva y entra. Carlin está inclinado hacia la mesa de trabajo, repasando material. El nuevo editor de Batman, sin sentarse, sin saludar y sin tartamudear, dice: "Pongamos que Frank quisiera hacer una secuela de *Dark Knight*. ¿Nos interesaría?". Carlin se queda quieto. Apoya su espalda en el respaldo de la silla, se pone las manos tras la cabeza y sonríe. Luz verde.



Bob Schreck junto a Frank Miller

Schreck se lo dice a Miller y éste no puede esconder su entusiasmo. Sabe que ahora podrá rehacer el mal que hizo a la industria, por lo menos en lo que respecta a la cantidad de malos plagiadores del *Dark Knight*. "El superhéroe es una gran metáfora para un montón de cosas de nuestra sociedad", declara Miller. "He planeado *Dark Knight 2* para que se vean varios frentes políticos, puntos de vista y fuerzas de la sociedad representados por estos superhéroes. Es una sátira, lo que quiero mostrar es un 'fascismo gentil y amable'. Todas las noticias son buenas y todo está bien, no hay crimen. Hemos lanzado por la borda nuestros derechos civiles pero está bien, al menos así es como lo retratan los medios de comunicación en el contexto de *Dark Knight*. La manera perfecta de jugar con esta idea es que todos los superhéroes han desaparecido, nadie sabe dónde están y es tarea del mejor detective del mundo encontrarlos y traerlos de vuelta".

"Cuando estaba haciendo el primer *Dark Knight*, Bruce era un hombre torturado y muy autodestructivo", prosigue el autor. "Estaba completamente enfadado. Cuando esta historia comienza, han pasado tres años y parece más joven que en la primera serie. Estará extrañamente en paz y feliz. Va a ser una figura mucho más poderosa y será puesto a prueba. No es una repetición del primer *Dark Knight*. Utilizo el primero como trampolín para una nueva historia. Si *Dark Knight* era la deconstrucción de un héroe, como muchos han dicho que era aunque yo no crea realmente que fuera eso, entonces esta historia es lo más parecido a una reconstrucción".

Miller comienza a escribir la secuela, titulada *The Dark Knight Strikes Again* (El Señor de la Noche Contraataca), obra que escri-

birá, dibujará y entintará él mismo, con los colores de su siempre eficaz compañera Lynn Varley. Unos días después ya tiene el primer número escrito. Es hora de pasarlo a Schreck para que dé el visto bueno y ponerse a dibujar. El editor es el único contacto de Miller con la editorial, además de gozar de total libertad creativa. Schreck recibe el guión y ansioso, aunque no menos asustado, comienza a leerlo.

Horas después, Carlin se encuentra con el nuevo Bat-editor por los pasillos de la editorial y, a sabiendas de que ya tiene el guión, le pregunta

¿Qué? ¿Cuál es el veredicto?

Tengo que pedirle a Frank que cambie algo

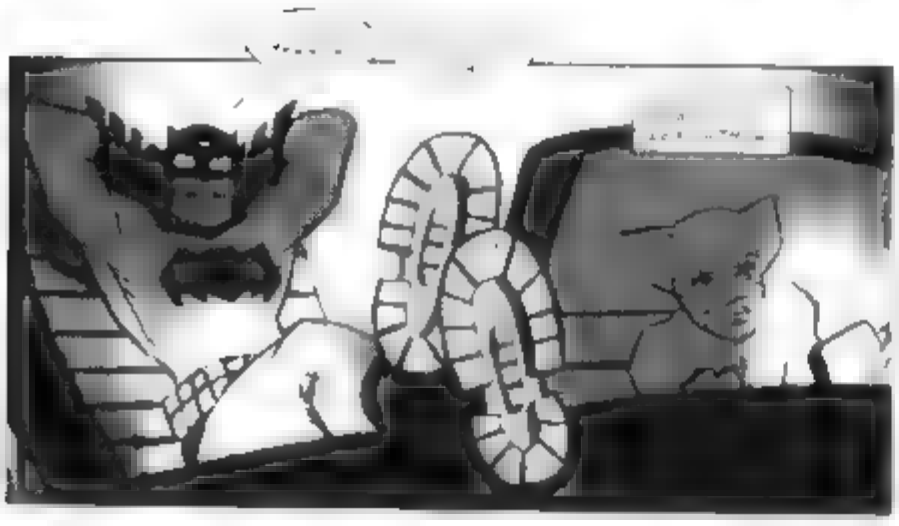
Carlin arquea las cejas con asombro. Schreck continua:

Se ha dejado una coma

Dark Knight 2 es una realidad

El primer ejemplar sale en diciembre de 2001 y es el primero de tres números de ochenta páginas cada uno. Nada más abrir el cómic, el lector se transporta de nuevo a ese futuro apocalíptico del *Dark Knight*. Se reconoce el sistema narrativo de las pantallas de televisión, menos sutiles y detenidos en esta entrega, pero igualmente efectivos, aportando una dosis de caos adecuada para los tiempos que representa. Estas pantallas las observa un Batman decidido a salir de la sombra y destruir la democracia fascista que gobierna EEUU. El mayor golpe de efecto en este sentido ocurre en la página veintinueve, cuando el Presidente sale desenfocado, como si fuera una imagen de ordenador. Si el mensaje de no saber quién está al mando de todo no fuera lo bastante obvio con esta escena, Miller se atreve a representar a algunos ciudadanos que les da igual que el Presidente sea falso, ellos ya viven bien, símbolo de la comodidad más radical e individualista que asola la sociedad.

Todo superhéroe que aparece representa un punto de vista distinto, una postura social diferente a la de los demás. Batman es el activo; Superman prefiere seguir las órdenes aunque se cuestiona su actitud; Wonder Woman es la amazona guerrera de pura cepa,



El Batman de Miller y el terrorismo

y Carrie Kelley, la Robin de la anterior entrega, representa a los jóvenes soldados que van a la guerra. En uno de los muchos buenos diálogos que surgen a lo largo del texto, resulta de especial interés el que mantienen Batman y Flash sobre la guerra en el segundo número. Lo mejor de toda la obra es la relación entre Superman y Lara, su hija, desde un sincero Superman preguntándose "Lara, ¿pero qué clase de mundo te he dado?", hasta la escena final con ambos vigilando la Tierra desde el espacio, como dioses

Miller saca héroes DC por doquier Atom, Question, Detective Marciano, Green Arrow, Green Lantern. . todos en su vertiente mas icónica. Como el propio autor confiesa: "Me han dado el panteon para jugar con él y tengo licencia para matar".

Si bien todo lo mencionado apoya la tesis de una segunda parte que no tiene nada que desmerecer de su predecesora, lo cierto es que hay otros aspectos del comic que restan calidad al conjunto El cambio de Carrie de Robin a Catgirl es poco menos que ridículo, el dibujo llega a extremos feistas acompañados de un color por ordenador dañino a la vista, e incluso hace imposible saber que pasa en algunas escenas. Lo mejor del cómic es su guión, la historia es la que mantiene al lector atento a todo lo que pasa, pero esto tambien se trunca en el último numero. La causa es que el animo de Frank Miller decae a mitad de camino. ¿La culpa? Del mundo real

Miller traza los ultimos retoques del tercer número hacia finales del verano de 2001, para que salga a la venta en marzo de 2002 El once de septiembre de 2001 ocurre el mayor atentado de la Historia contra Estados Unidos Las repercusiones politicas, mundiales y sociales, tanto a nivel individual como comunitario, se hacen notar La vision de Frank Miller cambia radicalmente. Observa su obra y ve como en ella retrata a Batman como un terrorista en el segundo número estrella su Batmóvil contra la torre Luthor y, al salir de ella, dice que lo mejor del trabajo es infundir terror "Esa parte fue escrita antes de los ataques", declara Miller. "Cuando la vi después, me quede impactado, sobre todo porque DC lo dejo tal cual cuando podrian haberlo cambiado a última hora. Verlo después de los ataques me provoco un cumulo de sensaciones que me llevaron a decantarme hacia otro tipo de historias"

Este cambio a medio camino repercute en un tercer número caotico, difícil y con una sensación de confusión constante, sin saber dónde están los personajes durante toda la historia. En ella se

ca a Metrópolis destruida, cubierta de ceniza, igual que la Nueva York de aquel día. Miller consigue incluir algunos cambios al final del segundo número, añadiendo un monólogo revolucionario de Batman que concluye así: "Golpeamos como el rayo y nos fundimos en la noche como fantasmas", lo que es un mensaje claro contra los responsables de los atentados. El cambio de punto de vista que sufre Miller perjudica una secuela que, una vez digerido el horrible aspecto gráfico que tiene, aporta segundas lecturas muy enriquecedoras, lecturas que el tercer número echa por la borda, sobre todo con el enemigo final: Dick Grayson jokerizado.

Dark Knight 2 no esta a la altura de la primera parte, aunque intenta seguir el mismo camino, aportando un enfoque más superheroico. Lo bueno es que no es una repetición de la primera entrega, sino algo muy distinto. El problema es que el final descompensa completamente toda la obra y la hace quedarse muy lejos del calificativo de Obra Maestra que tiene *Dark Knight*. Aun así, las ventas son excepcionales y consigue más de ciento setenta y cinco mil copias por número, siendo el cómic más vendido de los últimos años y el que más ganancias aporta, con un precio de portada de $7.95. El éxito editorial de esta jugada es innegable y consigue dos cosas: que Miller se ponga a trabajar en una novela gráfica de trescientas páginas en blanco y negro de Batman y que Bob Schreck se apunte un gran tanto nada más entrar como editor en jefe.

La última carcajada del Joker

Estas ventas no repercuten en las series regulares, donde Batman se enfrenta a Joker en *Last Laugh* (otoño de 2001), poco antes de los grandes cambios que prometen Rucka y compañía. Esta historia de Joker iba a ser una miniserie de seis números, pero acaba convirtiéndose en una saga que afecta a todo el Universo DC. Tal extensión desproporcionada es lo que sentencia a muerte una historia cuya base resulta poco creíble: Joker va a morir de un tumor cerebral. Nadie se lo cree, pero uno de los implicados, el guionista Scott Beatty, comenta: "El Joker es la anarquía reencarnada. El Joker muriendo magnifica ese sentido de locura descontrolada elevada a cotas máximas. Desde el principio queríamos que los lectores se percataran de que el Joker no iba a morir. La clave de la historia era verle a él creyendo que iba a morir y maquinando su gran plan, una carrera suicida que escapa más allá de las habilidades de los héroes para contener y controlar"

Beatty es autor, junto a su amigo Chuck Dixon, de excelentes miniseries como *Robin: Año Uno* o *Batgirl: Año Uno*, y comienza aquí a adentrarse cada vez más en el Bat-Universo. La historia del Joker sirve como despedida de Dixon, que se muda a Florida para trabajar en exclusiva con la editorial Crossgen. "He pasado once años con las series de Batman", declara Dixon. "He podido dejar mi impronta en el personaje y ahora Crossgen me hace una de esas ofertas que no puedes rechazar. Batman es uno de los personajes ficticios más reconocibles de todos los tiempos. Todo el mundo conoce a sus personajes secundarios: Alfred, Robin, Batgirl, el Comisario Gordon, Joker y el resto de villanos. Combina lo mejor del Zorro, Sherlock Holmes y Dracula. Es lo suficientemente clásico para sobrevivir a todas las interpretaciones que ha tenido a lo largo de la historia, desde Adam West hasta Frank Miller. Podría escribir a Batman durante el resto de mi vida y sólo arañaría la superficie de todo lo que significa el personaje. Todavía me cuesta creer que haya tenido la posibilidad de trabajar en sus series"

Dixon deja huérfanas a *Robin* y *Nightwing*, quienes encuentran acogida con Jon Lewis y Devin Grayson. *Birds of Prey* pasa por Terry Moore, Gilbert Hernández y Gail Simone, de los que sólo resalta Moore. El resto no pasa de hacer historias corrientes sin aportar nada de gran relevancia para los personajes. Los cambios en *Birds* ocurren cuando Warner Bros lanza una serie de TV basada en el cómic, con Dinah Meyer como Oráculo, Ashley Scott como la Cazadora y Rachel Skarsten como Canario Negro. La premisa es la misma aunque con algunas diferenetas, como la edad de Canario. A pesar de beber de fuentes de cómics dignos como *La Broma Asesina*, la serie no remonta el vuelo y no concluye ni su primera temporada, cancelada por baja audiencia. Otros cómics relacionados con Batman, como *Catwoman* y *Harley Quinn* reciben una renovación revolucionaria. La colección de Selina cambia incluso de numeración con la llegada de Ed Brubaker y Darwyn Cooke. El tono de serie negra reina imperante y alcanza cotas insuperables con la llegada de Cameron Stewart, uno de los mejores dibujantes que ha pasado por DC en los últimos años. *Catwoman* se revela como una de las mejores series de la editorial, pero para aupar algo las ventas cambian al dibujante por Paul Gulacy en el comienzo del tercer año. *Harley Quinn* pasa a

Catwoman

manos de Andy Lieberman y Troy Nixey sólo para ser cancelada en el número 36. Otra que finaliza su andadura es *Azrael*, en su número cien nada menos, donde O'Neil da muerte a un personaje que podría haber sido mejor explotado

Si una serie muere, otra ha de nacer para que al menos haya siempre unas diez series al mes relacionadas con Batman. *Gotham Central* nace de la mano de Greg Rucka, Ed Brubaker y Michael Lark, un dibujante bebedor de Mazzuchelli. El enfoque de la serie es mostrar cómo es la vida de un policía en Gotham. Batman apenas sí aparece, aunque su sombra siempre está presente. Los protagonistas son todos los policías que usara Rucka en su etapa en *Detective* y algunos nuevos. Rucka se encarga del turno de día y Brubaker del turno de noche, divididos por arcos argumentales. Lark consigue un dibujo precioso apoyado en unas historias muy humanas, que permiten ver a los personajes casi como personas reales, en lo que es, junto con *Catwoman*, la mejor serie relacionada con el Murciélago.

... y *Gotham Central*, las mejores series derivadas de Batman

Dark Knight 2 arrasa y los *spin-offs* de Batman están cubiertos. Siguiente objetivo: las series regulares. Greg Rucka, Ed Brubaker, Devin Grayson, Bob Schreck y el editor adjunto Matt Idelson se reúnen en Nueva York para decidir qué hacer en el 2002. Quieren una saga a lo grande, pero no saben el tema. Todos tienen una

Una muestra del dibujo de Michael Lark

idea en su cabeza: que siga los pasos de *Tierra de Nadie* y *Agente Herido*, que la nueva saga parezca consecuencia de las anteriores. La pizarra donde se escribe el esquema de las historias permanece en blanco. Mike Carlin irrumpe en la sala y dice: "Romped el *status quo*, acusadle de asesinato o algo así". Se hace el silencio. Todos se miran entre sí para centrarse en Rucka, maestro de las historias detectivescas. El guionista suspira resignado, Brubaker les pasa un trozo de tiza a los editores y estos empiezan a plantear el esquema.

Vuelta a las raíces para desmontarlo todo

"Batman tiene miedo a la pérdida y al hecho de sentirse directamente responsable por perder a la gente que le importa", comenta Grayson. "Cuando perdió a sus padres de pequeño, se culpó por ello. Eso ha evolucionado subconscientemente en su necesidad de hacer del miedo su propia presencia y devoción con la que salvaguardar a los demas. Vive una vida peligrosa y, en ese sentido, es un hombre peligroso para los que están a su alrededor. Sin embargo, si le preguntas a Dick o a Tim, ambos jurarán que nunca se han sentido más a salvo que cuando el les guarda las espaldas. Ambos saben que pueden cuidar de sí mismos, y tambien saben que Bruce es capaz de cuidar de ellos. Conscientemente. Bruce también sabe esto, pero aún le persigue el miedo de aquel niño de ocho años que cree que si quiere a alguien lo perderá, que proteger a aquellos que quiere es futil".

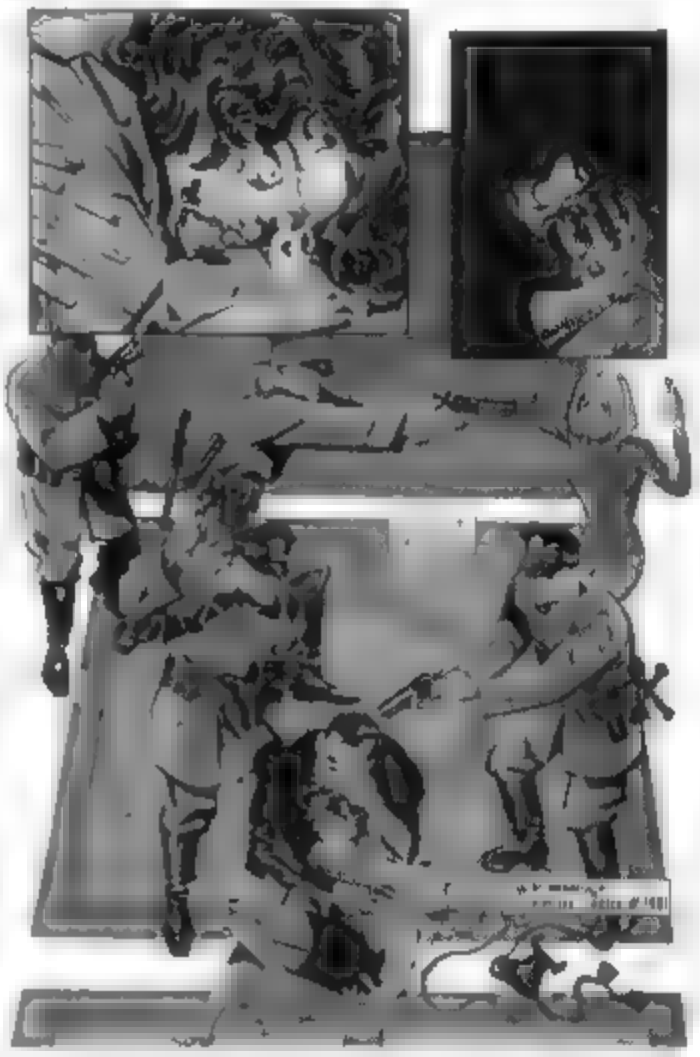
El miedo a la perdida de Batman

"Desde *Tierra de Nadie*, pasando por *Agente Herido*, parece que Batman aleja a la gente de sí, la trae de vuelta la vuelve a apartar, la trae otra vez y así cíclicamente", explica Rucka. "Una de las cosas que queremos mostrar es que puedes hacer esto muchas veces hasta que aquellos a los que has apartado tantas veces ya no vuelven más. Queremos poner a Bruce en esa situación y demostrar que no es un sitio bueno para él". La historia se llama *Bruce Wayne: Murderer?* (Bruce Wayne: ¿Asesino?) y ocupa todas las colecciones del personaje y algunos *spin-offs* durante dos meses de principios de 2002.

Cuando Schreck e Idelson organizan el plan editorial para el 2002, piensan que el primer número de *Asesino* puede ser el idóneo para la estratagema de los diez centavos. Hace un tiempo que DC quiere

encontrar el cómic adecuado para publicarlo a ese precio, en una técnica de publicidad y gancho elogiables. La idea ya sobrevolaba DC un año antes, aunque en su origen no era un cómic de diez centavos, sino que consistía en publicar números muy accesibles con un precio de portada inferior al habitual durante un mes en concreto.

Schreck le comenta a Rucka lo de los diez centavos y éste enseguida da un paso al frente como voluntario para escribirlo. Schreck dice: "Bien, porque queremos que lo dibuje Rick Burchett". Otra oportunidad de poder ver a este gran equipo junto. El cómic ya tiene título: *Batman: The 10th Cent Adventure*. Más claro, imposible. "La historia de ese número va a ser muy directa, con un principio, nudo y desenlace", explica Rucka. "Tendrá una narrativa clara y al final tendrá un buen gancho. Queremos que acabe tan dramáticamente como sea posible para que la gente corra a su librería más cercana para seguir leyendo la historia".



El argumento de *Asesino* se discute acaloradamente en muchas conversaciones telefónicas entre Rucka e Idelson. Planean todo de antemano, incluso la continuación de la saga, *Bruce Wayne: Fugitive* (Bruce Wayne: Fugitivo) y abarcará cinco meses más. "Es una historia cuyo argumento es lógico", defiende Rucka. "Hemos estado trabajando hacia cosas muy específicas con estos personajes de un tiempo a esta parte, y una de las cosas que comenzamos a hacer con Bruce alcanzará su climax en *Fugitivo*". Los siete primeros meses de 2002 van a ser muy ajetreados para Batman.

Su vida es una historia de tragedias

Lo primero es concretar quien va a morir. Ha de ser alguien relacionado con Bruce para que le acusen a él del asesinato. La respuesta está clara. Sólo hay que mirar al personaje recien incorporado en *Detective*. Vesper Fairchild. Otra novia de Bruce que va a morder el polvo. Todo tiene que estar pensado al milímetro. Rucka planea todas las pistas, la posición del cadáver, cómo lo encontrará Bruce, qué indicios habrá para que todo el mundo piense que fue él... la obsesión llega a un punto que Rucka se levanta durante una reunión y representa lo que hará Bruce delante del cuerpo. Brubaker no tarda en decir por los pasillos: "Rucka está actuando como si fuera a matar a alguien de verdad..."

Los cimientos van colocándose un mes antes de la salida del *10th Cent Adventure* en *Detective* 765 (febrero de 2002), con

Bruce se enfrenta a Batman.

una emotiva historia en la que se muestra el dolor que siente Batman ante la pérdida de Gordon, y en *Gotham Knights* 23 y 24 (enero-febrero de 2002). En el primero, el gas del miedo del Espantapájaros hace que Batman vea a Sasha comunicándole la muerte de todos sus socios uno a uno. Todas las escenas son mentira excepto una: Lucius Fox, su fiel ayudante de Empresas Wayne, sufre un ataque al corazón. "Todos luchamos por el deseo de ser autosuficientes e independientes", explica Grayson al respecto de esa escena. "Estamos diseñados para ser animales sociales, nos gusta la compañía de otros, vivimos en grupos... pero también nos quemamos, y todos sabemos lo peligroso que es ser dependiente de otra persona. Es una lucha con la que todos nos identificamos en un nivel u otro. Para Batman, la continua presencia de toda esa gente en su vida presenta la oportunidad de curar y rectificar la lección que aprendió con la muerte de sus padres. Ellos son su familia y es crucial para su desarrollo como ser humano autónomo el poder dar y quitar apoyo de los seres queridos. Ha habido muchas historias examinando la presencia de Robin en su vida y lo que significa para Batman actuar sin él. Es capaz de hacer lo que hace sin él, pero pierde mucha de su humanidad sin alguien a su lado que le recuerde por qué está luchando realmente. No puede traer a sus padres de vuelta, pero puede hacer del mundo un lugar más seguro para estos chicos que, en esencia, son sus hijos".

El *Gotham Knights* 24 es sin duda el mejor número de toda la colección, con un análisis psicológico representado en una conversación entre Bruce y Batman que sólo tiene lugar en su mente[24]. Ambos se echan en cara los miedos de cada uno y Batman obliga a Bruce a comprar una pistola, pistola que después será crucial en la saga *Asesino*. La escena final, Bruce con la pistola recién comprada y estallando a llorar ante el cuadro de sus padres, es digna para el recuerdo. La viñeta final prueba que la sombra de Batman es alargada. "Bruce siente frustración", comenta Grayson en cuanto

[24] Algo similar hizo Darwyn Cooke en su primer cómic, *Batman: Ego*, un excelente análisis de la psique del personaje.

al final de ese número. "Se siente sobrepasado, una sensación de inutilidad total porque no importa lo que se esfuerce, sus padres nunca volverán y, de hecho, nunca podrá hacer de Gotham City una ciudad completamente segura. En esa escena, Bruce se deja llevar. Por un momento, siente la rabia que siempre deja aparcada. Echa de menos a Thomas y Martha, es así de simple. Amaba a estas personas, las necesita a un nivel muy básico porque nuestro desarrollo emocional e intelectual está enormemente influenciado por nuestros padres. La sombra de Batman que cae sobre él al final es una muestra íntima de cómo Batman sirve a su psique. Unos pocos minutos después de esa escena, Bruce se levantará y volverá al trabajo. Siempre se levantará y volverá al trabajo".

El hecho que compre una pistola puede encontrarse en pleno paralelismo con *Año Dos*, donde Bruce utiliza la pistola con la que mataron a sus padres, pero el contexto es completamente distinto. Mientras que en *Año Dos* no tenía ningún sentido que Bruce se quedara y practicara con una pistola, aquí el hecho de comprarla es para demostrar que puede dominar sus miedos. "El deseo y la habilidad de enfrentarse a ese miedo es en parte lo que hace de Batman lo que es", explica Grayson. "Por una parte, lleva máscara para esconder su humanidad de sí mismo pero, por otra, no se esconde de nada. ¿Podría existir Bruce Wayne sin Batman? Creo que llegados a este punto, esa voz siempre estará en su cabeza. Puede intentar no centrarse en ella, pero no puede desconectarla. Y, de todas formas, no creo que quiera dejar de ser Batman. Es el trabajo de su vida, una misión sagrada. Y nosotros no queremos que deje de serlo. Necesitamos a Batman".

"Bruce diría que Batman es lo que hace y, por ello, quien es", prosigue la guionista. "No lo admitiría en voz alta, pero la mayor parte del tiempo Bruce es una identidad que le gusta abandonar. Cree que Bruce es algo parecido a un fracaso, mientras que Batman es un milagro de la autodeterminación. En el *Gotham Knights* 24 exploro la idea de Batman como fuerza de posesión. Ha poseído a Bruce y lo ha transformado en lo que es ahora".

Con toda esta carga emocional sobre el personaje, le llega el turno a *The 10th Adventure* (marzo de 2002), donde Bruce encuen-

Secuencia en la que Bruce no puede más y explota.

tra a Vesper muerta en su mansión. "Había una tarea que tenía que hacerse en este número y quería hacerla tan bien como pudiera", confiesa Rucka. "Lo primero a tener en cuenta era que la historia fuera clara, que la introducción básica estuviera ahí, eso era más importante que qué pasa en Gotham o incluso quién es Sasha. En lo que más pensaba al escribirlo es que iba a haber gente que se lo compraría y cuya idea de Batman sería la de Joel Schumacher. Así que lo principal era dejar claro que este personaje es sensato y, sobre todo, trágico. Después, contar de una forma eficaz su origen y entonces comenzar a dar a entender por qué todas esas cosas son importantes, porque al final de este número le damos el pistoletazo de salida a la saga *Asesino Fugitivo*. Sabía hacia dónde iba. Siempre he sabido cuál iba a ser la última página de ese número". En dicha página, la policía arresta a Bruce mientras este abraza el cadáver de Vesper. El texto de apoyo, con los pensamientos de Sasha, dice: "Su vida es una historia de tragedias".

Batman informa a todos que Bruce Wayne ya no existe. Ha conseguido silenciarlo completamente

Un número muy bueno pero que falla en algunos aspectos de su cometido. "Hay muchas preguntas sin responder", declara Rucka. "Si no has visto a Batman en años y de repente coges este cómic basándote en la mitología del personaje que todo el mundo conoce, surgen varias preguntas como '¿Dónde está el Comisario Gordon?' o '¿Dónde está Robin?'. Todas estas cosas tendrían que estar ahí. Quizá éstas sean críticas menores, pero son las que a mí me importan". Las ventas de las series de Batman aumentan un poco, pero nada comparado con lo que deberían aumentar después de semejante campaña.

"El miedo está tan arraigado en Bruce, que por eso la 'Bat-Family' es tan importante", declara Grayson. "También es el motivo por el que la muerte de Jason y ahora la de Vesper lo debilitan tanto. Los seres humanos tienen una tendencia a aprender a través de los factores negativos: Bruce inspira y expira todos los miedos que le acosan pero, cuando hay muerte física, como la de Jason o Vesper, todo ese miedo se multiplica por diez y Batman comienza el proceso curativo desde cero".

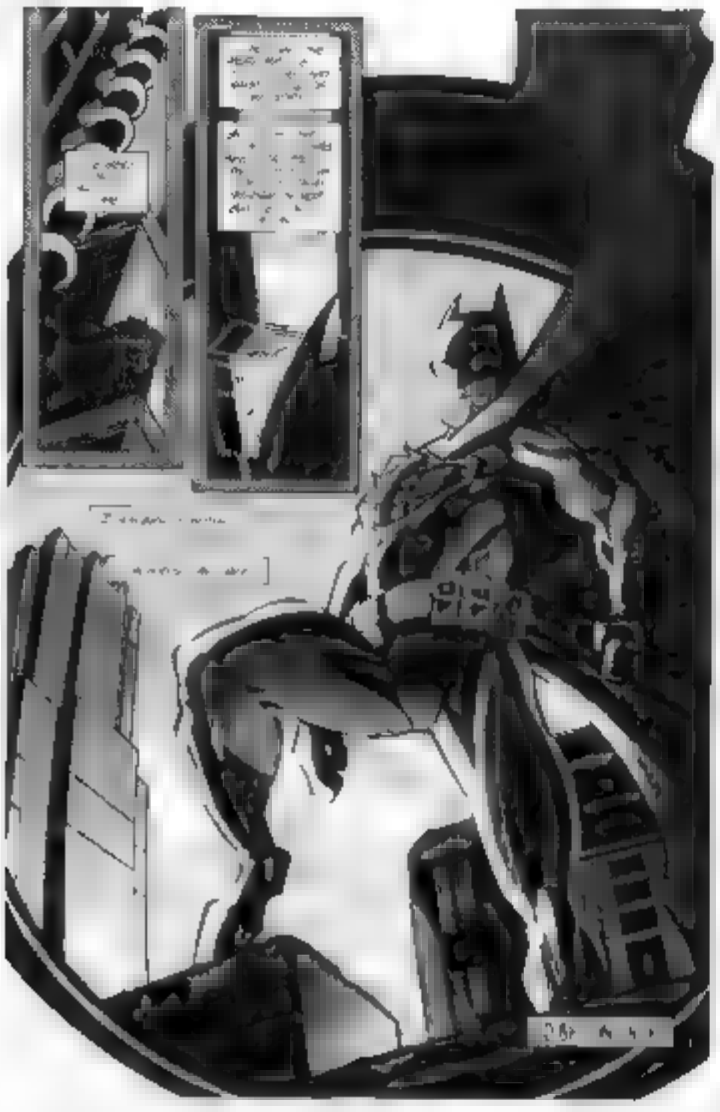
La saga transcurre rápida por las series de Batman. Cada semana salen varios capítulos relacionados con ella, con lo que resulta dinámica y bien llevada. Los peores números son los de Dixon, que hace aquí sus últimos guiones antes de su marcha definitiva

Rucka, Brubaker y Grayson son los que llevan la voz cantante y son especialmente memorables los *Batman* 599 (marzo de 2002) y *Detective* 767 (abril de 2002), donde Bruce y Sasha dan su punto de vista desde la cárcel. Brubaker muestra a un Bruce cansado de ser Bruce, hastiado de tener que perder el tiempo mientras el auténtico asesino de Vesper anda suelto. *Asesino* concluye en el *Birds of Prey* 40, con Bruce escapando de la cárcel. La historia continúa directamente en el *Batman* 600 (abril de 2002), donde Batman revela que abandona su identidad de Bruce Wayne porque siempre ha sido una máscara y ahora mismo le resulta un estorbo. Batman abandona a todos sus socios y se recluye fuera de la mansión y la Batcueva. Mientras patrulla las calles de Gotham, piensa: "Y mientras los últimos restos de esta máscara desaparecen, siento algo que no he sentido en casi toda mi vida. Me siento libre". *Bruce Wayne: Fugitivo* ha comenzado y con ella una historia que pretende remover la base sobre la que el personaje se ha fundado desde hace años.

El viaje interno de Bruce concluye con toda una declaración de principios que hace referencia a su padre

El *Batman* 600 presenta además tres historias de complemento muy anecdóticas. "Vamos a jugar con los lectores y haremos ver que estos tres complementos son historias de hace décadas que hemos encontrado y restaurado para este evento", confiesa Schreck. "Al final del cómic presentamos a los auténticos creadores de esas historias", continúa Brubaker. "Era una oportunidad de homenajear distintas épocas de Batman y los cómics en general, algo muy importante cuando se trata de este tipo de aniversarios". Las historias homenajean a Bill Finger, Dick Sprang, Carmine Infantino, Gil Kane, Frank Robbins y Gardner Fox.

Fugitivo sigue su curso durante los próximos cinco meses. Y son cinco meses que se hacen muy largos. A pesar de las buenas intenciones, pese a haber algunos números en concreto excepcionales, el resultado de la obra como conjunto es poco menos que fallido. La historia ocupa mas de quince cómics, de los que muchos son un estorbo, y además la numeracion que DC hace de la saga es poco menos que caótica, imposibilitando un seguimiento cronológico adecuado. Cada número de *Fugitivo* incluye en su portada una pieza de puzzle que forma la portada del *Batman* 605 (septiembre de 2002), último número de la saga.



"Soy Bruce Wayne
Siempre lo he sido"

Los números más relevantes para el desarrollo de la evolución de Bruce los escribe Brubaker en los *Batman* 603-604 (julio-agosto de 2002). Todo comienza cuando un policía le pide a Batman que resuelva el único caso que él no pudo aclarar: el de la muerte del matrimonio Wayne. Este policía ya retirado le inculca una serie de mensajes que hacen despertar a Bruce Wayne del letargo al que Batman le había impuesto. Esta historia es algo que Brubaker tenía en mente desde hace mucho tiempo. "Era 1997 y estaba trabajando en *La escena del crimen* con Michael Lark", recuerda el guionista. "Alguien de la Bat-Oficina se puso en contacto con Michael y le ofreció la posibilidad de hacer algo para *Legends*. Michael me llamó para ver si quería hacer el número con él y, por extraño que parezca, le dije que no. No creía que pudiera escribir a Batman, no tenía ideas. Justo al colgar el teléfono, una historia comenzó a formarse en mi cabeza. Esta historia estaba protagonizada por el personaje hacia el que más me he sentido atraído desde niño: Slam Bradley. Mi historia se llamaba 'El último caso de Slam Bradley' y presentaba a Slam como un policía retirado en su lecho de muerte pasando el caso que nunca pudo resolver a Batman. Este caso era el asesinato de los padres de Bruce Wayne. Michael y yo estábamos muy contentos con esta idea y al editor también le gustaba, pero en ese momento no querían este tipo de material y fue desechada".

En el *Batman* 604, Batman regresa al Callejón del Crimen y se encuentra con Catwoman, con quien mantiene un brillante e inteligente diálogo para después recapacitar sobre todo lo ocurrido y darse cuenta de quién es en realidad: "He estado tan ciego todo este tiempo", piensa Batman. "Creía que el auténtico Bruce Wayne era un feliz recuerdo de infancia... pero ahora que todo me ha sido arrebatado, me doy cuenta que esa máscara no es Bruce . Yo soy Bruce Wayne. Siempre lo he sido".

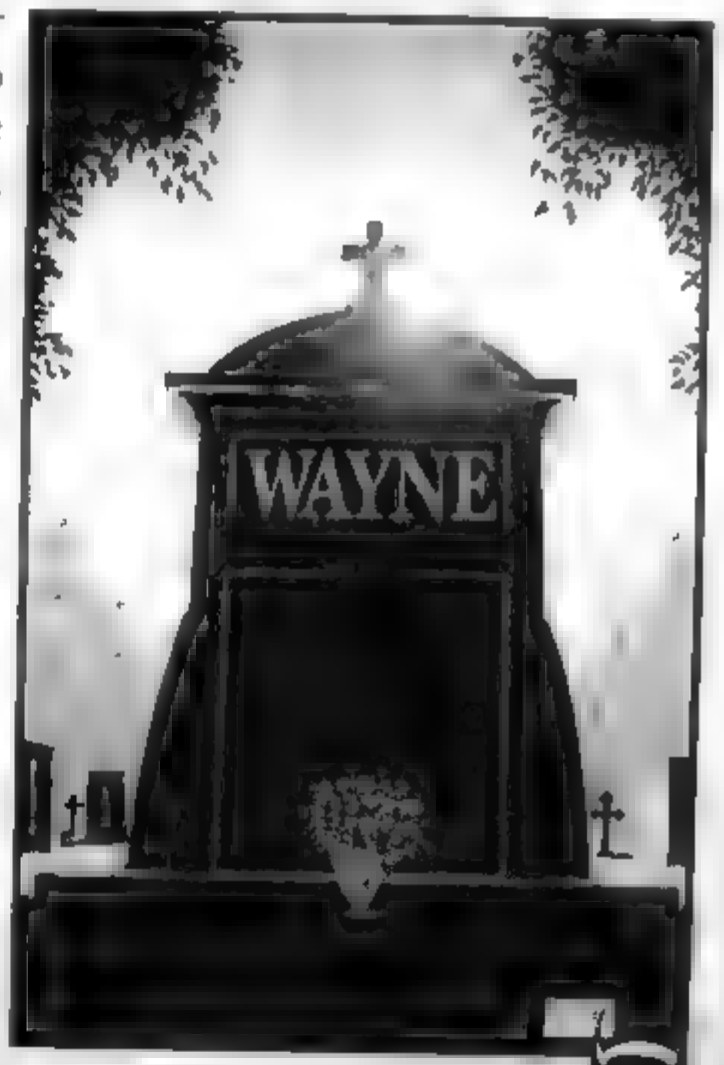
El mito de Batman cambia de enfoque. Durante décadas, el fundamento primordial del personaje era representar a Bruce Wayne como la máscara y a Batman como la auténtica identidad. Brubaker cambia la balanza y muestra que todo eso era erróneo. Que Bruce Wayne siempre ha sido la auténtica personalidad, intentando salir a flote, luchando contra la posesión que era Batman. De ahí que siempre acabara unido a grupos y con muchos

socios a su alrededor. Era Bruce intentando conseguir una vida social, algo que Batman le impedía realizar, apartando a todos de su lado. En el epílogo de *Fugitivo* (*Batman* 606-607, octubre-noviembre de 2002), Bruce se muestra más abierto y en el *Gotham Knights* 32 el cambio se hace patente. Grayson muestra un día en la vida de Bruce: repasa Empresas Wayne, visita a Fox tras su ataque al corazón, vigila a Robin y sonríe ante lo independiente que Tim se ha vuelto, habla con Oráculo, le pregunta por Gordon y le da las gracias a Alfred, mientras la tumba de los Wayne se ilumina ante el amanecer. Esto podría haber sido un final memorable para Batman. Si el personaje hubiera acabado aquí, nadie podría quejarse.

Bruce da las gracias a Alfred

Al respecto de ese número, Grayson dice: "Bruce está más receptivo. Ha trabajado duro y ha hecho las paces con quien es, con lo que hace y con la gente que quiere. Las pequeñas cosas, como pararse a dar las gracias a Alfred, son síntomas de su continuo desarrollo comunicativo, un conocimiento que le ayuda a hacer funcionar su vida tanto a nivel emocional como práctico. Ha aprendido a apreciar el rol que sus socios juegan en su vida y ha alcanzado la paz en la dicotomía de su papel como solitario y su papel como líder. Todavía tiene que trabajar mucho sus relaciones interpersonales, pero ha hecho un progreso significativo y ahora por lo menos se permite sentir la cercanía y el apoyo que esta familia le brinda".

Grayson deja un final que podría dar carpetazo al personaje



Se veía venir. El tono de sus últimas historias así lo hacía augurar. Devin Grayson y Ed Brubaker marcan el final de sus respectivas etapas en *Gotham Knights* y *Batman*. Grayson parte a *Nightwing* y Brubaker seguirá trabajando con Batman en *Detective Comics*. Y lo hará aquí porque Greg Rucka anuncia lo que los seguidores de Batman temían: su marcha de la serie. Su última historia (*Detective* 773-775, octubre-diciembre de 2002) da carpetazo al asunto de Sasha, con un final intenso y emotivo como pocos que ensalza al personaje al lado de otro mito femenino de la historia de Bruce Wayne: Silver St. Cloud. Sasha se despide de la serie no sin antes declarar su amor por Bruce. Éste le corresponde y le pide que se quede, pero su marcha es inetivable,

tanto como la de Rucka, en un claro paralelismo entre ficción y realidad. Sasha es de Greg Rucka y si el se va, ella se va con él "Han pasado tres años desde que empecé y es mejor irse con cosas por contar que no habiendo contado todo y que sea la editorial la que te pide que te marches. Me gustaría que mi relación con la Bat-Oficina siguiera igual de bien para poder contarlas en el futuro. Ademas, creo que Ed Brubaker lo hará muy bien, porque tenemos el mismo punto de vista del personaje"

Cuando a Brubaker le ofrecen *Detective*, el guionista ve una de esas ofertas a las que no puede decir que no "A pesar de pasarlo muy bien con Scott McDaniel en *Batman*, siempre he considerado a *Detective* LA SERIE Es donde empezó todo Va a ser un desafío seguir los pasos de Greg Rucka, a quien considero el mejor guionista que ha tenido la serie desde Bill Finger". El dibujante hasta ahora de *Detective* era Steve Lieber, con quien Rucka colaboro en sus primeros trabajos en el mundo del cómic. Lieber llegó tras la salida de Martinbrough en el *Detective* 764 (enero de 2002) y el paso de algunos dibujantes suplentes como Burchett o McDaniel Con la marcha de Rucka, Lieber también dice adiós. McDaniel, aprovechando el cambio de serie de Brubaker, también opta por abandonar *Batman* y probar suerte con Superman. Asi acaba la etapa mas memorable, compleja y respetuosa que ha tenido el personaje nunca. Nada de lo que se diga sobre ella le hará justicia

A finales de 2002, las series de Batman necesitan nuevos autores. Es hora de ir de caza. Salón del Cómic de Pittsburg. Tommy Castillo, dibujante de fantasía heroica para la editorial Kenzer asiste junto a su mujer y su amigo Chris Moreno. Antes de ir al Salón, Castillo coge su album de dibujos y le dice a sus acompañantes: "Pasaré el fin de semana allí y volveré con un trabajo para dibujar Batman". Todos se echan a reír.

Scott McDaniel y su madre visitan el stand donde está Castillo y la madre de McDaniel se queda prendada de los dibujos de este hombre. Mientras ambos miran su libro, *Dragons, Myths and Mayhem*, Castillo sale a comprar cómics. Mientras el dibujante busca una copia de *X-Men: Dios ama, el hombre mata*, la madre de McDaniel enseña el libro de Castillo a Bob Schreck. Al

editor le gusta lo que ve y si tiene tiempo pasará a ver al autor Cuando se lo cuentan a Castillo, éste no se lo cree , pero espera a Schreck por si acaso. No acude. Por la tarde toma unas copas con un amigo suyo que sabe cómo es Schreck, así que acuden en su busca. Cuando lo encuentran, el editor le da su tarjeta y le dice que pasará por su stand al día siguiente. Y al día siguiente se van las luces en el Salón, con lo que todo se cancela Días después, Castillo llama a Schreck y este le concede una reunión en DC. El dibujante, temblando como nunca antes en su vida, acude y sale del despacho con un puesto como dibujante regular de *Detective Comics* a partir del número 777 (febrero de 2003), el primero también de Brubaker.

En *Gotham Knights*, Roger Robinson sigue como dibujante y se apunta Scott Beatty, gran conocedor de la continuidad de Batman y con mucho respeto por estos personajes. Las nuevas etapas inauguran logos y cambios de enfoque. La ruptura con el tipo de historias llevadas a cabo los últimos tres años es total Falta por saber quién se hará cargo de *Batman*. Los elegidos serán toda una sorpresa.

Rucka tambien se despide a su manera, devolviendo a Batman al ciclo de tragedias al que corresponde

El Batman de Jim Lee. La historia Dunda Gotham

Durante los últimos años, Jeph Loeb se ha hecho con un hueco en el Bat Universo gracias a las series *The Long Halloween* y *Dark Victory*, ambas junto al dibujante Tim Sale, donde narraba hechos circunscritos al primer año del personaje. Un Batman detectivesco, historias bien llevadas y mejor dibujadas consiguen mantener enganchados a los lectores mes tras mes para descubrir al asesino de sendas sagas. Entre los aficionados, Loeb es amado y odiado a partes iguales. Parece no haber término medio, aunque a la mayoría le gusta el aire de 'gran superproducción veraniega' que suele aportar a todas sus obras.

Mientras *Dark Victory* finaliza en diciembre de 2000, Loeb le comenta a Mark Chiarello su interés por hacer una miniserie de Wonder Woman a lo *Año Uno*. Al supervisor de arte de DC le parece bien, pero de momento el asunto no vuelve a tocarse.

A mediados de 2001, Jim Lee, superestrella del mundo del cómic gracias a los millones de ejemplares de *X-Men* que vendió a principios de los años noventa, muestra su interes por volver a dibujar una serie regular. Ahora se ocupa de las labores de director editorial de la línea Wildstorm de DC, pero lo que de verdad le fascina y echa de menos es la presión mensual de la fecha de entrega, ver sus dibujos publicados mes a mes, sentir una cierta continuidad. Chiarello le comenta la idea de Loeb para hacer algo con Wonder Woman, pero a Lee no le convence. "Dibujo bien a las mujeres, pero creo que no soy tan bueno con momentos de calma", confiesa el dibujante. "La historia, tal como se me presentó, iba a ser muy pausada y no creo que pudiera hacerle justicia. Es por eso por lo que me gusta tanto la gente como Tim Sale, porque puede hacer escenas tranquilas tan impactantes como las de mayor acción. Yo no podría, las figuras me quedarían demasiado rígidas, no quedaría bien". Chiarello reacciona rapido y le dice: "Bueno, ya hablé con Loeb sobre tu interés por dibujar cómics de nuevo y me dijo que le gustaría hacer contigo algo de Batman". Lee se siente halagado y dice que se lo pensara. Loeb no sabe nada del asunto. Todo es una estratagema de Chiarello, quien se apresura a hablar con Loeb. Cuando da con el, le dice. "Oye, ¿sabes qué? Jim Lee querría dibujar una historia de Batman escrita por ti, ¿que te parece?". Loeb acepta encantado.

Jim Lee piensa en lo que Chiarello le ha comentado. Y es algo que le llena de ilusión. Nunca antes ha tenido tantas ganas de volver a dibujar con regularidad. Es consciente que, de seguir adelante, esto afectará a su vida y lo habla con su mujer. "Tengo muchas ganas de hacer esto", le dice. "Es una meta personal. Nos consumirá mucho tiempo de familia, incluyendo tardes y fines de semana que tendré que pasar dibujando". Su mujer, a sabiendas de lo importante que esto es para él, le ofrece todo su apoyo y le insta a dar el sí. Lee habla con Chiarello y le pregunta cuándo empieza.

Los flashbacks de Jim Lee. Impresionantes

Octubre de 2001. Los mandamases de DC se enteran de este proyecto. Y no se lo creen. No creen que Jim Lee pueda cumplir con las fechas de entrega. Mike Carlin lo reta. Se apuesta mil dólares con él a que no es capaz de dibujar cuatro números de veintidós páginas de aquí a febrero del año siguiente. Lee acepta y se va corriendo a casa.

14 de febrero de 2002. Jim Lee entra en DC cargado con su carpeta de dibujo. Sube hasta el despacho de Carlin, entra y le saca cuatro números completos de *Batman*. Carlin observa atónito lo que ve mientras Lee le dice: "Paga". Y vaya si le paga: DC anuncia a Loeb y Lee como el nuevo equipo creativo de *Batman* a partir de octubre de 2002.

La expectación en torno a este anuncio no se hace esperar. Los lectores americanos estallan emocionados ante el regreso de Jim Lee. Esto supone un cambio radical con respecto al enfoque llevado por Rucka, Brubaker y Grayson. De historias dirigidas por los guionistas se va a pasar a una en la que el dibujo es lo imperante. Loeb es conocido por ser capaz de adecuar su estilo de acuerdo con el dibujante que le acompañe y aquí, a sabiendas de las carencias de Lee, todo será superespectacular y con una historia escrita de acuerdo con los gustos del dibujante: "Básicamente es *Jim quiere dibujar a estos personajes*, así que hay que hacer la historia alrededor de eso", explica Loeb.

En el *Batman* 608 (diciembre de 2002) comienza "Hush" (Silencio), una historia donde aparecerán todos y cada uno de los villanos y socios de Batman, aunque estén fuera de personaje en su mayoría, durante doce meses. También aparece un nuevo

Tommy Elliot. Que levante la mano el que crea que este es el malo del cuento

villano cuya identidad se descubre en el *Batman* 619 (noviembre de 2003), ultimo capitulo de la saga. Son doce meses de una historia alargada en exceso para lucimiento de Lee, con diálogos y textos de apoyo que rozan el absurdo y una relación romántica entre Batman y Catwoman que cansa desde su inicio. Lo mejor de todo son los flashbacks que dibuja Lee, con un estilo distinto al habitual. Quien quiera leer el mejor Batman de Loeb, que acuda a sus anteriores miniseries, porque aquí no está.

La faceta comercial funciona de sobras. Mas de ciento cincuenta mil ejemplares al mes así lo confirman. Dos páginas inéditas de ambos artistas narrando el origen de Batman aparecen en Internet. Se hace todo lo posible para que se hable de esta historia día sí y día también.

Mientras *Batman* triunfa como nunca en los últimos años, Brubaker no puede centrarse en las consecuencias de *Fugitivo* y ha de hacer una historia también con multitud de villanos para no ser menos. La historia, "Dead Reckoning" (*Detective* 777-782, febrero-julio de 2003) comienza a desinflarse hacia la mitad y su resolución acaba por no interesar a nadie, aunque Brubaker inserte guiños a tiempos pasados, como Charlatan, el villano de la historia, claro homenaje a la segunda historia de Dos Caras de Bill Finger (*Detective* 68, octubre de 1942)

Después de esta aventura, Tommy Castillo es despedido a causa de las quejas de muchos lectores, a pesar de ser un dibujante competente que poco a poco iba adaptando su estilo. A partir de aquí, la serie cae en un caos creativo lleno de autores sustitutos cada pocos meses y una situacion gráfica inestable. A principios de 2003 se anuncia que Ryan Sook se encargará de *Detective* a

partir de su número 788, tras un *fill-in* de tres numeros de Patrick Zircher (*Detective* 784-785, septiembre-noviembre de 2003). Brubaker está emocionado con el cambio: "Siempre me ha gustado el trabajo de Ryan y cuando me hice cargo de *Detective* dije que lo quería a él conmigo, pero por desgracia ya había firmado para hacer una miniserie de Arkham, así que teníamos que esperar".

El Batman de Tommy Castillo

Con el anuncio de Sook a bordo. Brubaker no tarda en comentar que a partir de ahora y hasta el *Detective* 800 se centrará en analizar las consecuencias de *Fugitivo*. El protagonismo caerá más en Bruce que en Batman y también se desarrollará la relación que mantiene con Gordon, algo que ya se deja ver en la historia con Zircher, "Made of Wood" (Hecho de madera).

En agosto de 2003, todos estos planes se van al traste. DC anuncia un nuevo equipo creativo en *Detective* a partir del año que viene. La sorpresa golpea como un jarro de agua fría a todo el mundo. Schreck e Idelson comentan que Brubaker hace tiempo que quería irse y ahora les parecía el mejor momento. Su historia con Sook acabará publicándose más adelante. "Es difícil escribir una serie principal de Batman", declara Brubaker "Hay tantas series en las que aparece cada mes que siempre vas atento de no pisar el trabajo de otros autores, de no usar a los mismos villanos el mismo mes, de no contradecir las historias las unas con las otras... es algo que llega a cansar mucho". Ésta es la versión oficial que da Brubaker de su salida, pero teniendo en cuenta que solo un mes antes comentaba los planes que tenía para todo el 2004, sigue sin convencer, y más aún si se echa un vistazo al sustituto: Andersen Gabrych, un completo novato en la industria. Schreck lo conoce en la fiesta de cumpleaños de un amigo, éste le comenta que le gustaría escribir alguna serie porque es un gran fan, le presenta algunas obras de teatro que ha escrito y consigue la serie principal de Batman. Es algo que no tiene ni pies ni cabeza. El dibujante asignado es Pete Woods, el hasta ahora encargado de *Robin*, una buena elección aunque Sook encajaba mejor. La reacción de los lectores no puede

ser más negativa. Brubaker intenta calmarlos repitiendo que la elección ha sido suya y que sigue en *Catwoman* y *Gotham Central* La excusa no convence.

Con las guillotinas cortando cabezas, Scott Beatty no se salva y DC le invita a dejar *Gotham Knights* en su número 49 (marzo de 2004) para dar paso a Andy Lieberman, el culpable de la cancelación de *Harley Quinn*. A lo mejor DC también quiere cancelar esta serie y no sabe cómo La etapa de Beatty es bien digna, a pesar de no gozar del favor de todo el público. Consigue buenos diálogos, una buena caracterización de todos los personajes y una gran historia en torno a Jason Todd ("Knights Passed", *Gotham Knights* 43-45, septiembre-noviembre de 2003), además de ser el único que exprime algo las consecuencias de *Fugitivo*.

Entre tantos cambios, por lo menos florece una buena noticia: Greg Rucka vuelve a escribir a Batman en la miniserie *Death and the Maidens* (La muerte y las doncellas), donde el guionista se propone explicar la última historia de Ra's al Ghul Al dibujo le acompaña un Klaus Janson desatado que consigue uno de los mejores resultados de toda su carrera

Todos los frentes están cubiertos Batman está en boca de todos gracias a la etapa Loeb Lee, pero esto no se traduce en mas ventas para el resto de series, así que el éxito es un éxito fantasma sin ninguna repercusion seria para el personaje. Ambos autores anuncian que haran la secuela de "Hush" en 2004, pero Lee es nombrado dibujante regular de *Superman* a partir de marzo de ese año, con lo que la secuela queda pospuesta mientras Loeb sigue vinculado a Batman en la nueva serie *Superman Batman*, junto a Ed McGuinness, Michael Turner y Carlos Pacheco.

Catwoman

Schreck mueve fichas y pone a Brian Azzarello y Eduardo Risso al frente de *Batman*. Ambos autores vienen de hacer *100 Balas*, una gran serie de género negro, con lo que son idóneos para el personaje Su historia, "Broken City" abarca seis números (*Batman* 620-625) a partir de octubre de 2003 y hasta abril de 2004. "Nuestra etapa es distinta a la de Loeb y Lee", matiza Azzarello "No nos vamos a centrar en los villanos... ¡más que nada porque ya los han usado todos! Nos vamos a centrar en Batman, por qué es como es y qué le hace ser así". El Batman de Risso recuerda al de Frank Miller, con un ambiente sucio, *noir* y grotesco, que queda mejor en blanco y negro que en color. Esta impresionante historia acaba justo a las puertas de mayo de 2004, momento en el que hace falta un nuevo equipo creativo.

Salón del Cómic de San Francisco. Un año antes. Judd Winick, guionista de *Green Lantern* y *Outsiders*, come con Dan Didio, vicepresidente de DC. No hablan de nada en particular, aunque Winick tiene en mente todo el rato lo que quiere decir. Al salir del restaurante, Didio le dice:

Tengo la oficina llena de dibujantes que quieren trabajar en Batman, *pero no los suficientes guionistas para que se hagan cargo*

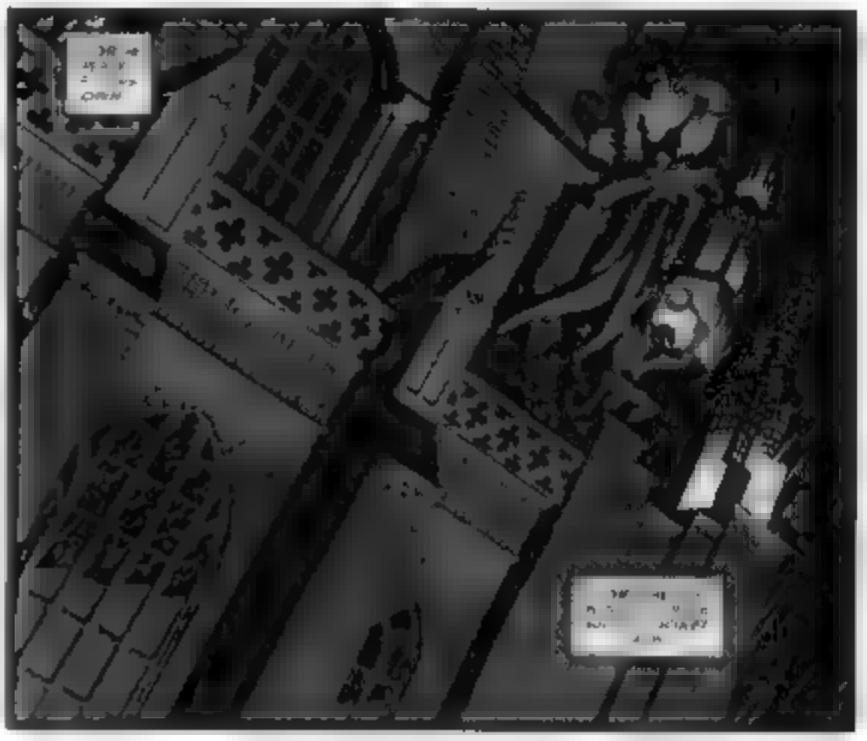
¿Quiénes son los dibujantes? —pregunta un rápido Winick.

¿Pero ya tienes tiempo para escribir Batman*?*

—¿Quiénes son los dibujantes?

Uno de ellos es Dustin Nguyen

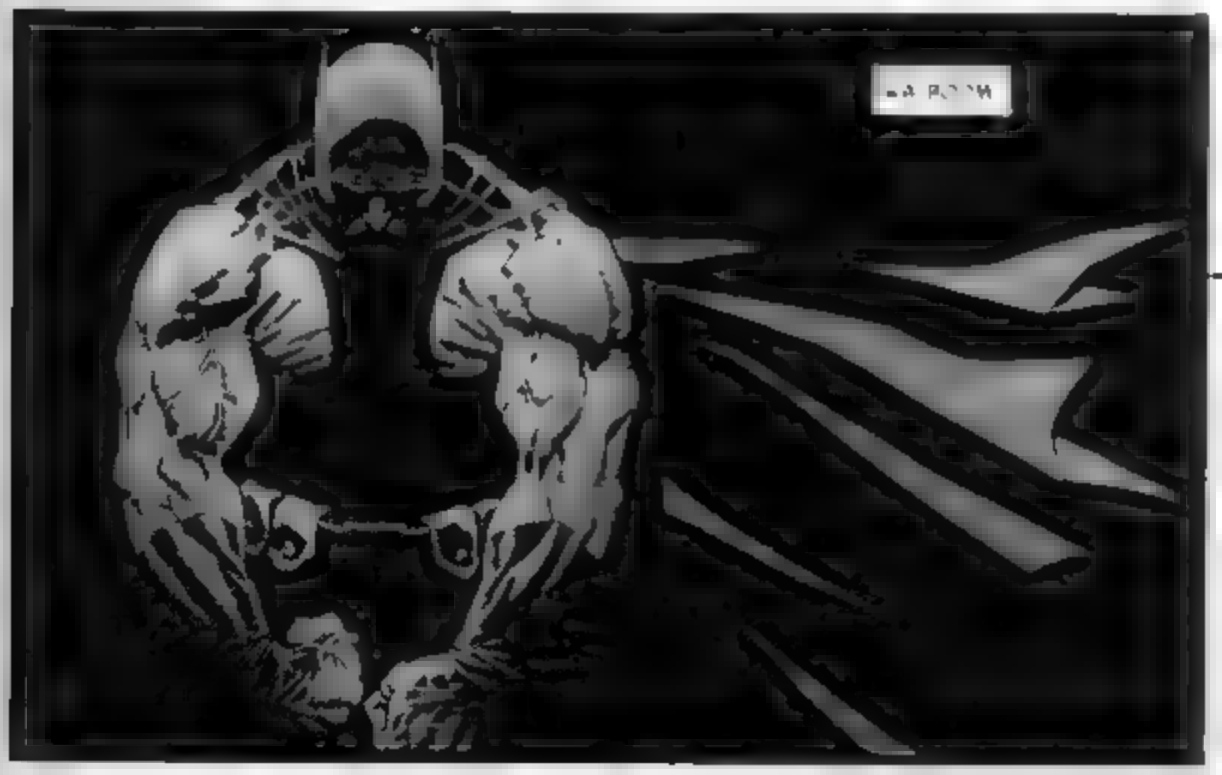
¡Nguyen! Si él quisiera trabajar conmigo yo querría trabajar con él. ¡Contrátame!



El Batman de Risso recuerda poderosamente al de Miller

Didio habla con Nguyen, dibujante reconocido por su trabajo en *Wildcats 3.0*, y el nuevo equipo queda configurado. Su inicio tiene lugar en mayo de 2004, al concluir "Broken City". La historia de Winick y Nguyen se llama "As The Crow Flies" y tiene al Espantapájaros como principal villano. El arco tiene en cuenta las consecuencias de "Hush" y "Broken City", aunque siguiendo el tono detectivesco de Azzarello y Risso.

Si se analiza el cambio desde Loeb/Lee hasta Nguyen se ve un salto abismal, del tirón más comercial a los autores más inde-



El Batman de Azzarello y Risso, un clásico moderno

pendientes, una apuesta de riesgo por parte de Schreck. Este cambio creativo tiene lugar en, un nuevo aniversario de Batman. Hace sesenta y cinco años que Bill Finger y Bob Kane crearan un icono cultural. Un personaje que ha sobrevivido a una guerra mundial, nacionales y a corrien- cas de la más diversa influe durante décadas. Muchos autores se han acerca- do al Hombre Murciélago por distintas razones, pero en todos brillaba una única ilusión: dejar su nombre en la leyenda. Batman posiblemente sea el personaje que más autores han trabajado a lo largo de la Historia. Todos han aportado su granito de arena, engrandeciendo la única visión del personaje: de detective superhéroe, de oscuro vengador a padre de familia de reputado a viajero espacial. Durante todo este tiempo Batman ha crecido y evolucionado con el mundo que le rodeaba y ha reflejado a la sociedad a través de sus brindaron uno de los mejores personajes uno de los personajes que hay. El superhéroe más que un personaje de cómic. Ha cruzado que ha tenido a su alcance. Ha cruzado las viñetas y se ha convertido en una fuerza todos los miedos humanos básicos.

Es mayo de 2004. Batman cumple sesenta y cinco años con el mismo ánimo de ser miedo, venganza y obsesión que día, con la misma intención de transportar a sus lectores hacia esa imaginaria y eterna Gotham City, junto a todos los socios que han abrazado la leyenda, todos aquellos que siguen los pasos del Señor de la Noche, aunque nadie excepto él sabe comprender el significado de la venganza y la voluntad de hacer justicia allí donde él no la tuvo. La misma voluntad que le ha llevado a ser uno de los mejores personajes ficticios de todos los tiempos.

275

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Beatty, Scott: *Batman: The Ultimate Guide to the Dark Knight*, Dorling Kindersley, Londres, 2001
- Bermúdez, Trajano: *La noche del murciélago: hazañas, secretos y enemigos de Batman en cómic, cine y televisión*, Camaleón Ediciones, 1998
- Brooker, Will: *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*, Continuum, Nueva York, 2001.
- Coma, Javier: *Diccionario de los comics: la edad de oro*, Plaza & Janés, Barcelona,1991.
- Coma, Javier [director de la colección]: *Historia de los comics*, volúmenes 1 y 3, Toutain Editor, Barcelona
- Daniels, Les: *Batman: The Complete History*, Chronicle Books, Nueva York, 1999
- Daniels, Les: *DC Comics: A Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes* (1995), Billboard Books, Nueva York, 2003
- Dini, Paul y Kidd, Chip: *Batman: la serie de animación*, Norma Editorial, Barcelona, enero de 2000
- George, Milo (ed): *The Comics Journal Library, Volume Two: Frank Miller*, Fantagraphics Books, Seattle, mayo de 2003
- Kane, Bob: *Batman & Me, The Saga Continues* (1989), Forbidden Entertainment Inc., Van Nuys, 1996
- Maroto, Carlos D. y Alboreca, Luis F.: *Batman: De Bob Kane a Joel Schumacher*, Nuer Ediciones, Madrid, 1999
- Nolen-Weathington, Eric (ed): *Modern Masters Volume One: Alan Davis*, TwoMorrows Publishing, Carolina del Norte, abril de 2003
- O'Neil, Dennis: *The DC Comics Guide to Writing Comics*, Watson-Guptill Publications, Nueva York, 2001
- Palacios, Jesús: *Psychokillers, anatomía del asesino en serie*, Ediciones Temas de Hoy, Madrid, 1998.
- Salisbury, Mark: *Los secretos de los guionistas de comic-book*, La Factoría de Ideas, Madrid, junio de 2001
- Sanchez-Navarro, Jordi: *Tim Burton, cuentos en sombras*, Ediciones Glénat, 2000.
- Singer, Michael: *Batman Vuelve: Libro oficial de la película*, Ediciones Zinco, Barcelona, 1992

REVISTAS

- *Batman. Revista oficial del film*, Ediciones Zinco, Barcelona, 1989
- *Batman Forever. Revista oficial del film*, Planeta DeAgostini, Barcelona, julio 1995
- *Batman y Robin. Revista oficial de la película*, Grupo Editorial Vid, México, junio 1997.
- *Comic Book Artist Collection Volume Two*, TwoMorrows Publishing, Carolina del Norte, mayo de 2002.
- *Comic Book Marketplace* nº 104, Gemstone Publishing, Inc., Missouri, Julio de 2003.
- *Comics Interview Super Special. Batman*, Fictioneer Books Ltd Nueva York, 1989.
- *Comics Spotlight* nº 5, Ground Zero, primavera de 2003.
- *Krazy Comics* nº 1, Editorial Complot, Barcelona, octubre 1989
- *Wizard's Batman Special*, Nueva York, Wizard Press, 1998

ARTÍCULOS

- Allstetter, Rob. "The Dark Knight Returns", *Wizard* nº 72, edición norteamericana, Wizard Press, 1997.
- Amash, Jim y Wilson, Ike. "Partners in Time", *Alter Ego* nº 19, TwoMorrows Publishing, Carolina del Norte, diciembre de 2002
- Azpitarte, Koldo. "Matt Wagner. El heroe independiente", *Trama* nº 5, Astiberri, Bilbao, julio de 2001.
- Azpitarte, Koldo. "Greg Rucka. Entrevista a un escritor de genero negro", *Trama* nº 2, Astiberri, Bilbao, abril de 2001.
- Azpitarte, Koldo y Elorta, Gorka. "Hablando con Carmine Infantino y David Spurlock", *Dolmen* nº 69, Dolmen Editorial, Palma de Mallorca, diciembre de 2001.
- Cotton, Mike. "A 'Knight' to Remember", *Wizard* nº 112, edición norteamericana, Wizard Press, Nueva York, enero de 2001.
- Dickholtz, Daniel. "El chico maravilla", *Comics Scene* nº 3, Ediciones Zinco, Barcelona, marzo de 1991
- D.R. "*Batman & Robin* Contra el 'hombre de hielo'", *Imagenes de actualidad* nº 160, Dirigido por S.L., Barcelona, junio de 1997
- García, Vicente. "Batman. Catacismo", *Dolmen* nº 27, Camaleon Ediciones, Palma de Mallorca, julio de 1998.
- García, Vicente. "Batman. Comienza una nueva etapa", *Dolmen* nº 58, Dolmen Editorial, Palma de Mallorca, enero de 2001.
- García, Vicente. "Batman. No Man's Land", *Dolmen* nº 46, Fan-edita Dolmen, Palma de Mallorca, febrero de 2000.
- García, Vicente. "Dossier Todd McFarlane", *Dolmen* nº 37, Fan-edita Dolmen, Palma de Mallorca, mayo de 1999.

- García, Vicente "Hablando con Jim Starlin", *Dolmen* nº 51. Fanedita Dolmen, Palma de Mallorca, junio de 2000
- García, Vicente "The Dark Knight Returns", *Dolmen* nº 15, Camaleón Ediciones, Palma de Mallorca, junio de 1997.
- García, Vicente y Cobo, Alfonso "Hablando con John Wagner", *Dolmen* nº 23 Camaleon Ediciones, Palma de Mallorca, febrero de 1998
- Goodwin, Archie "Como un angel vengador", *Batman La espada de Azrael* nº 3, Ediciones Zinco, Barcelona, 1993.
- Goodwin, Archie "El punto de partida", *Batman La espada de Azrael* nº 4, Ediciones Zinco, Barcelona, 1993.
- Grant, Alan y Wagner, John "Detectives británicos", *Batman* volumen II nº 31, Ediciones Zinco, Barcelona, marzo de 1989.
- Grant, Paul J "Keeper of the Knight", *Wizard* nº 49, edicion Americana, Wizard Press, 1995.
- Hagen, Dan "Writer Artist Frank Miller", *Comics Interview* nº 113, Fictioneer Books, Nueva York, 1992.
- Jankiewicz, Pat "Caballeros animados", *Comics Scene* nº 10, Ediciones Zinco, Barcelona, octubre de 1992.
- Jourdain, Bill "I Wrote Batman in the 1940s!", *Alter Ego* nº 27, TwoMorrows Publishing, Carolina del Norte, agosto de 2003
- McLaughlin, Jim. "Desenmascarando a Batman", *Wizard* n. 12 (edición española), Málaga, febrero de 2003.
- Mediavilla, Yahvé y Sastre, Raul "Dark Knight. La leyenda del señor de la noche", *Trama* nº 7, Bilbao, octubre de 2001
- Miller, Bob. "Cartoon noir", *Comics Scene* nº 13, Ediciones Zinco, Barcelona, septiembre de 1993.
- Miller, Frank "Los dias del Señor de la Noche", *Batman El regreso del Señor de la Noche* (edicion décimo aniversario, 1996), DC Comics-Norma Editorial, Barcelona. Primera edicion (2001)
- Morris, Brian K y Rhomas, Roy "Vin Sullivan Present at the Creation", *Alter Ego* nº 27, TwoMorrows Publishing, Carolina del Norte, agosto de 2003.
- Nicholls, Stan "Muertes en la familia", *Comics Scene* nº 9, Ediciones Zinco, Barcelona, julio de 1992.
- Ortea, Nino "Batman. Donde habita el olvido", *Dentro de la Viñeta* nº 20, AAHA, Avilés, 2002.
- Saavedra, Miguel G "La luz de siete lunas ", *Batman* volumen II nº 11, Ediciones Zinco, Barcelona, 1988.
- Sala, Ángel "*Batman Forever*, ¡Vuelve el Señor de la Noche!", *Imagenes de actualidad* nº 138. Dirigido por, S.L., Barcelona, junio de 1995
- Serjas, Casey "The Bat Pact", *Wizard* nº 134, edicion Americana, Wizard Press, noviembre de 2002.

- Shapiro, Marc "Bienvenidos a la dimensión de *Batman Vuelve*", *Efectos Especiales*, numero único, Ediciones Zinco, Barcelona, julio de 1992.
- Shapiro, Marc "Caballeros oscuros de nuevo en Gotham", *Star Ficción* nº 10, Ediciones Zinco, Barcelona, junio de 1992.
- Shapiro, Marc "Dirigir al Caballero Oscuro", *Star Ficcion* nº 11, Ediciones Zinco, Barcelona, agosto de 1992.
- Shapiro, Marc "El regreso de Batman oscurece la ciudad", *Fangoria* nº 11, Ediciones Zinco, Barcelona, septiembre de 1992,
- Shapiro, Marc "La noche de la gata", *Star Ficcion* nº 13, Ediciones Zinco, Barcelona, 1992.
- Shapiro, Marc "Maquillar a un ave muy fea", *Fangoria* nº 11, Ediciones Zinco, Barcelona, septiembre de 1992.
- Shatt, Craig "Shadows of the Knight", *Wizard* nº 64, edicion Americana, Wizard Press, 1996.
- Spelling, Ian "Un temible empresario", *Star Ficcion* nº 13, Barcelona, Ediciones Zinco, 1992.
- Starlin, Jim "Una visión personal de Batman", *Batman* volumen II nº 22, Ediciones Zinco, Barcelona, 1988.
- Thomas, Roy "Batman during the 'Sprang Era'", *Alter Ego* nº 19, TwoMorrows Publishing, Carolina del Norte, diciembre de 2002
- Vaquer, Jaume "Miller por Miller", *Dolmen* nºs 7 8, Camaleon Ediciones, Palma de Mallorca, abril mayo junio-julio de 1996
- Wand, Mark "Foreword", *Batman The Dynamic Duo Archives* Volumen I, DC Comics, Nueva York, 2003.
- Warren, Bill "La visión del creador", *Comics Scene* nº 9, Ediciones Zinco, Barcelona, julio de 1992.
- Wilson, Ike "Dick Sprang Rides Again", *Alter Ego* nº 19, TwoMorrows Publishing, Carolina del Norte, diciembre de 2002.

WEBS

- www.batmanguiavisual.com
- www.newsarama.com
- www.comicon.com/pulse
- www.comicbookresources.com
- www silverbulletcomicbooks com
- www.batman-on-film.com
- www.lambiek.net
- www.comics.org

PORTAFOLIO BATMAN

SEAN PHILIPS

Sean

Dick Giordano

Jim Lee

Kevin Maguire

Matt Wagner

Gil Kane

David Mazzuchelli

Bill Sienkiewicz

Eduardo Barreto
Neal Adams

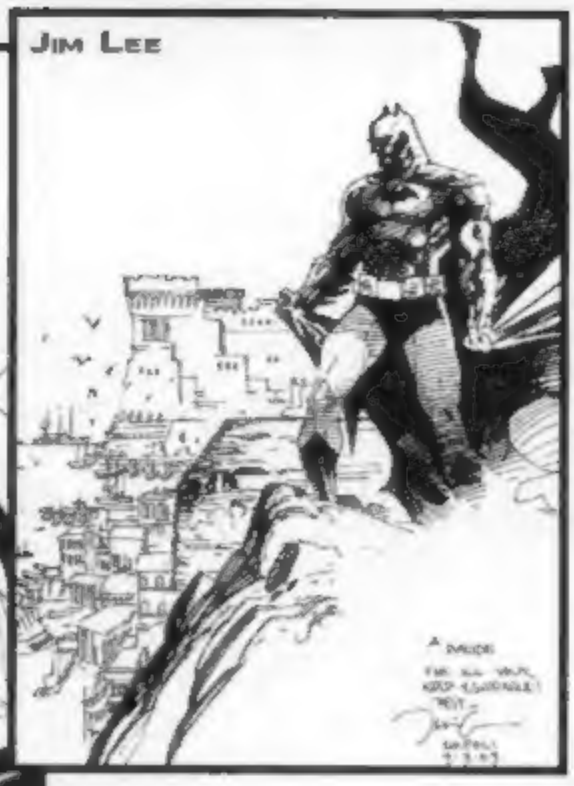
SAM KIETH

SMILE

I'M
H
KILLING
O
IN
GIRLS

Jim Lee
Miller

GIL KANE


JIM LEE

JIM LEE

KEVIN NOWLAN

JIM LEE

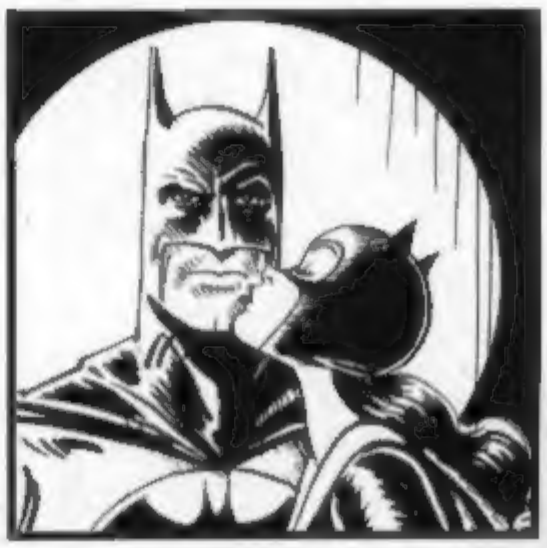
JIM LEE

BATMAN
JIM LEE

KEVIN NOWLAN

NEAL ADAMS

NEAL ADAMS



BERNET

Otros títulos de Dolmen Editorial

Dentro de Matrix
Pedro Berruezo y David Catalina

De Super Mario a Lara Croft:
La Historia oculta de los Videojuegos
David Martínez

CSI: Confidencial
David Hernando

Hulk ¡Aplasta!
David Fraile y Eduardo de Salazar

Spider-Man: Bajo la máscara
Julián M. Clemente y Rubén Guzmán

Batman es uno de los personajes más reconocibles del mundo. Con tal de descubrir toda la historia que se oculta tras su creación, **David Hernando** ha entrevistado a multitud de autores y ha investigado más de lo que nadie ha investigado jamás, consiguiendo que BATMAN: EL RESTO ES SILENCIO sea el libro definitivo que explica toda la verdad sobre el Hombre-Murciélago.

"Con más de sesenta años de Historia representados en estas páginas, BATMAN: EL RESTO ES SILENCIO es un examen a fondo del Señor de la Noche y su imparable guerra contra el crimen. Su lectura es un placer y es sin duda un libro que guardaré en mi estantería como referencia".

Scott Beatty, escritor de BATMAN: GOTHAM KNIGHTS, ROBIN: AÑO UNO y BATGIRL: AÑO UNO

"Imprescindible para seguidores de Batman y detectives principiantes de todo el mundo. En un único y completo volumen, David Hernando ha sido capaz de rastrear al Señor de la Noche desde sus raíces hasta el presente en un esfuerzo digno del mejor investigador del mundo. Si queréis saber los secretos de quién y qué han hecho de Batman uno de los personajes más famosos de la cultura popular, echad un vistazo".

Jeph Loeb, guionista y asesor de SMALLVILLE y escritor de los cómics de Batman y Superman.

"David Hernando se ha presentado con la difícil tarea de relatar la historia de Batman a través de todas las décadas que ha vivido. Su investigación exhaustiva desemboca en una historia muy interesante sobre las angustiosas aventuras del mejor detective de todos... tanto las que sucedían en las páginas de los cómics como detrás de ellas. Una lectura recomendada para cualquiera interesado en la cultura popular del siglo XX".

Max Allan Collins, autor de CAMINO A LA PERDICIÓN y BATMAN: EL HIJO DE LOS SUEÑOS.

84-96121-52-6

9 788496 121522

DOLMEN EDITORIAL